Wii • NINTENDO DS • RETRO

03/09 • AUSGABE 143 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 03

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DIE NEUEN RPG-HIGHLIGHTS!

- Final Fantasy C.C.: Echoes of Time
- Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut
- Suikoden: Tierkreis

GROSSES RETRO-SPECIAL

Alles zum Superstar Donkey Kong!

Wii 2.0

Die nächste Generation?

→ Miyamotos geheimes Zelda-Patent
→ Die neuen Wii-Kanäle
→ Die ersten beiden Jahre

REPORTAGE, VORSCHAU & TEST

MARIO POWER TENNIS

PIKMIN • METROID PRIME 1 + 2

Die ersten Games der Nintendo New Play Control-Reihe!

Und [vi:] rasselst du?

Maracas for Samba de Amigo

Shake the Maracas,
feel the rhythm, get the
Samba feeling!

Lass jetzt zu heißen Samba-Rhythmen die Hüften kreisen und erlebe den authentischen Rumbarassel-Klang!

Das Maracas-Set ist in drei Versionen erhältlich:

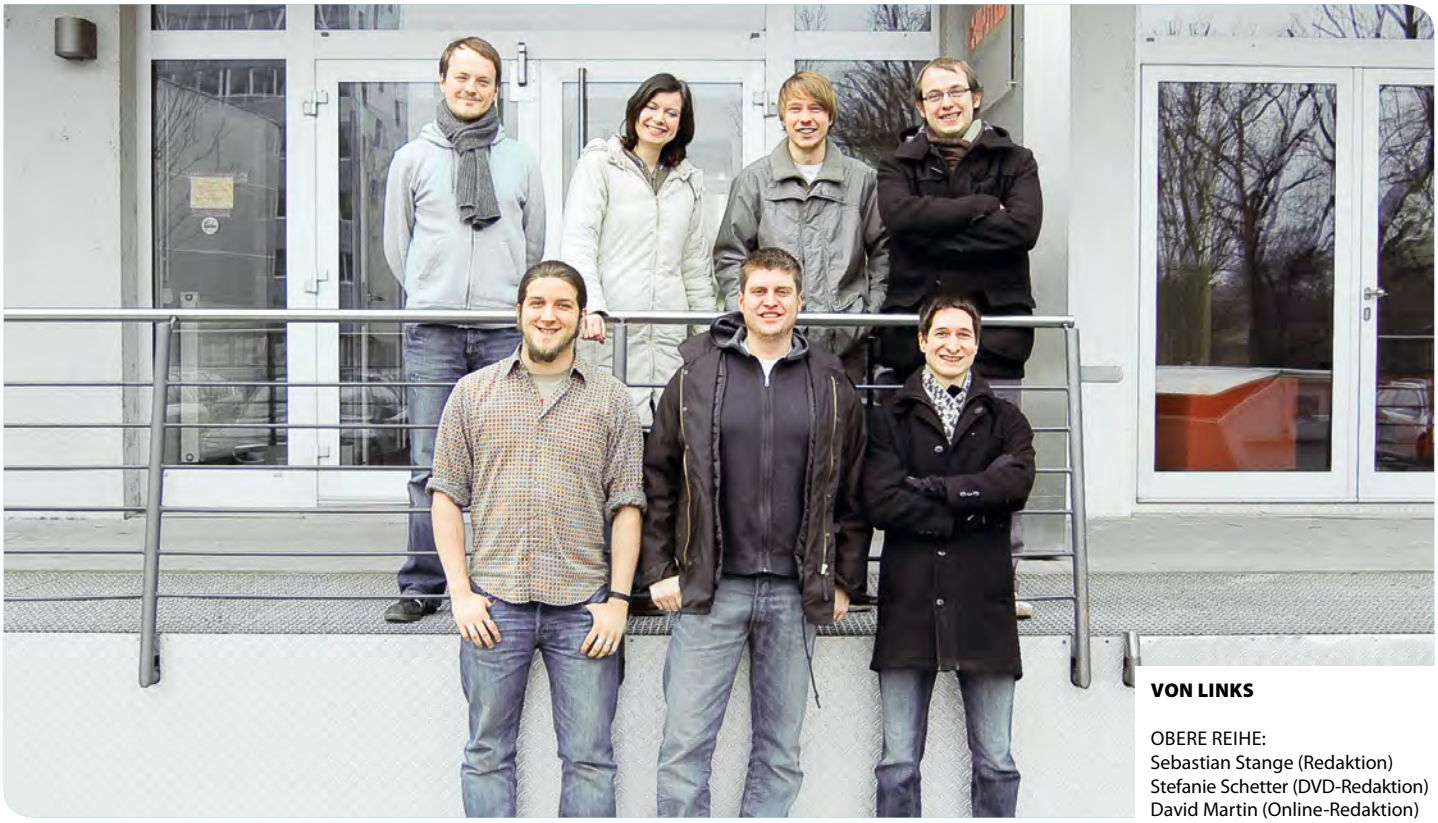
- Zwei Maracas für Wiimotes™,
- Maracas für eine Wiimote™ und einen Nunchuk™
- Zwei Maracas für Wiimotes™ inklusive Spiel

Maracas für Wiimotes™

Maracas für Wiimote™ und Nunchuk™

SPEEDLINK®

www.speed-link.com



VON LINKS

OBERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Maik Koch (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
David Mola (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)

POSITIVE ZEICHEN

2009 wird das Nintendo-Superjahr! Wir sagen, warum.

In den letzten Wochen hat sich einiges getan: Shigeru Miyamoto meldete ein Patent an, das mehr als nur ein Indiz auf ein neues *Zelda*-Spiel ist, und auch online drückt Nintendo mit neuen Kanälen und Features auf die Tube. Außerdem wird Nintendo-Boss Satoru Iwata die Eröffnungsrede auf der diesjährigen Games Developer Conference am 23. März halten. All dies lässt die Gerüchteküche zurzeit natürlich gewaltig kochen, sodass die wildesten Spekulationen durch einschlägige Internet-Foren geistern. Natürlich werden wir von der N-ZONE vor Ort auf der Game Developers Conference (GDC) sein, wo bereits vor zwei Jahren *Phantom Hourglass*, die damals brandneue DS-Episode der Legende von Zelda, enthüllt wurde.

DIE Wii REVOLUTIONIERT SICH SELBST

Wii-Kanäle, die Virtual Console und zahlreiche Firmware-Updates machen's möglich: Die Wii ist keine Konsole, die fünf Jahre lang „starr" bleibt, sondern sie lebt! Wir haben in unserer großen Titelstory recherchiert, welche neuen Kanäle es in Japan bereits gibt, welche davon auch nach Europa kommen könnten, und wann dies der Fall sein wird. Außerdem beleuchten wir den Handel: Wie zufrieden ist man dort mit der Liefersituation? Wie hoch ist der Beratungsbedarf bei der Wii? Und was sagen eigentlich die Spieler über ihre Nintendo-Fuchtelkonsole? All das lest ihr mit zahlreichen Meinungen der Redaktionsmitglieder ab Seite 12. Klar ist, dass wir mit den zurückliegenden beiden Jahren zufrieden sein können: Keine andere Konsole bietet so viele geballte Hits. Nur ist der Nachschub in letzter Zeit ins Stocken geraten. Dessen sind sich die Fans bewusst. Und Nintendo! Denn in einer aktuellen Terminliste hat der Mario-Konzern *Pokémon Platin-Edition*, *Endless Ocean 2*, *Another Code R*, *Mario & Luigi 3*, *Wii Sports Resort*, *Punch-Out!!*, *Kirby Super Star Ultra* sowie die DSWare-Bibliothek angekündigt. Wohlgemerkt alles für 2009! Hinzu kommen noch die erwarteten Neuvorstellungen, mit denen wir auf der GDC rechnen: Das deutet darauf hin, dass 2009 das Nintendo-Superjahr werden könnte.

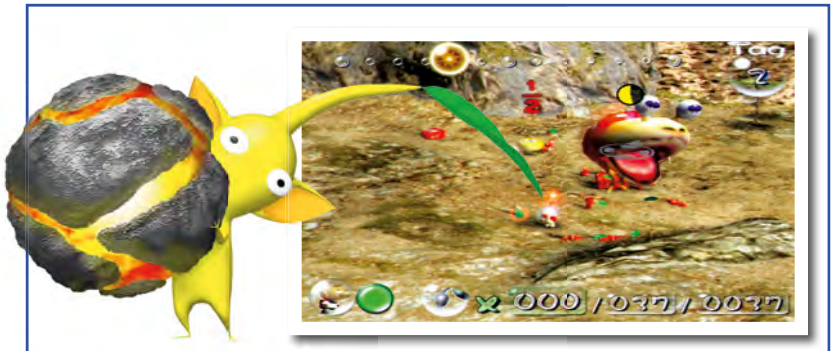
LEIPZIG GEGEN KÖLN

Wer wird das Rennen um Deutschlands wichtigste Spielemesse machen? Bislang sieht es nach einem K.o.-Sieg für die Kölner gamesCom aus. Doch Leipzig schlägt zurück. Die Games Convention heißt ab sofort Games Convention Online und will mit Online- und Casual-Gaming gegen die Kölner Konkurrenz antreten. Fast zeitgleich schickte die dortige Messeleitung nämlich eine Pressemitteilung auf den Weg, in der man bestätigte, dass auch Unternehmen aus dem Bereich Online- und Browsergames auf der gamesCom vorstellig sind.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
Euer N-ZONE-Team

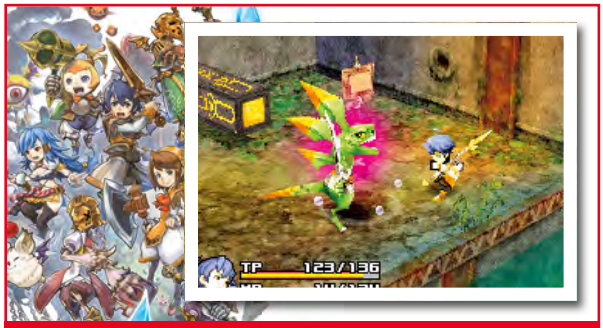
REPORTAGE: DIE Wii-ANALYSE

Wir blicken auf die ersten beiden Jahre der Wii zurück, sprachen mit Experten und verraten euch, was die Zukunft für die Wii noch alles bringt! Außerdem haben wir das geheimnisvolle Myiamoto-Patent unter die Lupe genommen. **AB SEITE: 14**



TEST: NEW PLAY CONTROL PIKMIN

Der erste Titel der New-Play-Control-Reihe: Lohnt sich der erneute Kauf der GameCube-Klassiker? **SEITE: 56**



VORSCHAU: FINAL FANTASY C.C. ECHOES OF TIME

Brandaktuelle Eindrücke vom neuen Crystal Chronicles für Wii und DS **SEITE: 30**

NEWS

Allgemeine News 08
News-Schwerpunkt: Das Miyamoto-Patent 12
Import-News 72

REPORTAGE

Die Wii-Analyse 14
New Play Control 18

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 44
Die besten Spiele 46
Startseite Vorschau 20
Startseite Test 50
Leserbriefe 76
Nachspiel 97
Spielerforum 80
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii

Baphomets Fluch Director's Cut 37
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time 30
MadWorld 28
Marbles! Balance Challenge 35
Mario Power Tennis 22
MotoGP 36
MySims Party 32
Pro Evolution Soccer 2009 26
Sonic und der Schwarze Ritter 24
Tales of Symphonia 34
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up 38

DS

Aqua Panic 43
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut 40
Elite Forces Unit 77 43
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time 30
Suikoden: Tierkreis 42

TEST

Wii

Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne 61
Bolt: Ein Hund für alle Fälle 63
Deadly Creatures 52
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung 60
Monster Lab 60
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2 58
Pikmin (New Play Control) 56
Pop Star Guitar 63
Safecracker: Das ultimative Puzzle-Abenteuer 61
SimAnimals 62
Zoo Hospital 62

TEST

DS

Australian Zoo Quest: Puzzle Fun 71
Bolt: Ein Hund für alle Fälle 71
Bomberman 2 68
Der Herr der Ringe: Die Eroberung 70
Ducati Moto 70
Eledees 68
Laufrhyhtmus DS 67
Mystery Cases: MillionHeir 66
Puzzle City 71
Scotland Yard 70
SimAnimals 71

RETRO:

Donkey Kong und kein Ende! Alles (und noch mehr), was der richtige Fan über die lustige Affensippe und deren Spieleauftritte wissen muss!
AB SEITE: 86

VORSCHAU: MARIO POWER TENNIS NEW PLAY CONTROL

Eines der besten Tennisspiele überhaupt kommt in überarbeiteter Fassung für die Wii! In unserer Vorschau haben wir uns die Bälle für euch um die Ohren geschlagen! **SEITE: 22**

TEST: DEADLY CREATURES

Skorpion und Spinne als Spielehelden? THQ geht mit dem innovativen Deadly Creatures neue Wege. Ob dieser Mut von Erfolg gekrönt wird, verrät unser Test! **SEITE: 52**

TEST

Wii Ware
Fun! Fun! Minigolf 65
Lonpos 65
World of Goo 64

Virtual Console
Mario Golf 85
Secret of Mana 84

TIPPS

Wii
Animal Crossing: Let's go to the City 92
Tak – Das Geheimnis des glühenden Kristalls 92

DS
Lego Batman 92
Pokémon Mystery Dungeon 2 92

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Retro-Helden hautnah 90
Die 10 ... 88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne 61
AMF Bowling Pinbusters! 51
Aqua Panic 43
Australian Zoo Quest: Puzzle Fun 71
Baphomets Fluch Director's Cut 35
Bolt: Ein Hund für alle Fälle (Wii) 37
Bolt: Ein Hund für alle Fälle (DS) 71
Bomberman 2 68
Cave Story 73
Deadly Creatures 52
Der Herr der Ringe: Die Eroberung 70
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung 60
Donkey Kong Country 2 92
Donkey Kong Country 3 92
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut 40
Ducati Moto 70
Eledees 68
Elite Forces Unit 77 43
Final Fantasy C.C.: Echoes of Time (Wii) 30
Final Fantasy C.C.: Echoes of Time (DS) 30
Fragile: Sayonara Tsuki No Haikyo 72
Fun! Fun! Minigolf 65
Guitar Hero Metallica 08
Guitar Hero Modern Hits 08
Laufrhythmus DS 67
Lonpos 65
MadWorld 28
Marbles! 35
Mario Golf 85
Mario Power Tennis 22
Monster Lab 60
MotoGP 36
MySims Party 32
Mystery Cases: MillionHeir 66
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2 58
Pikmin (New Play Control) 56
Pole's Big Adventure 72
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit 92
Pop Star Guitar 63
Pro Evolution Soccer 2009 26
Puzzle City 71
Puzzle Quest Galactrix 10
Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre 08
Safecracker: Das ultimative Puzzle-Abenteuer 61
Scotland Yard 70
Secret of Mana 84
SimAnimals 62, 71
Skate it. 92
Sonic und der Schwarze Ritter 24
Suikoden: Tierkreis 42
Tales of Symphonia 34
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up 36
Tecktonik World Tour 51
The Conduit 09
World of Goo 64
Zoo Hospital 62

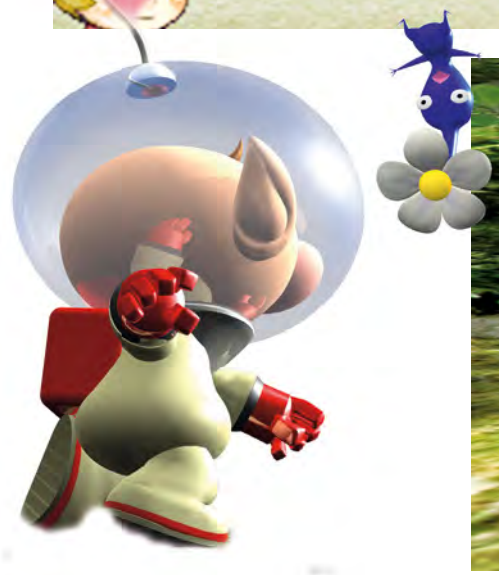
DVD* DEFEKT?

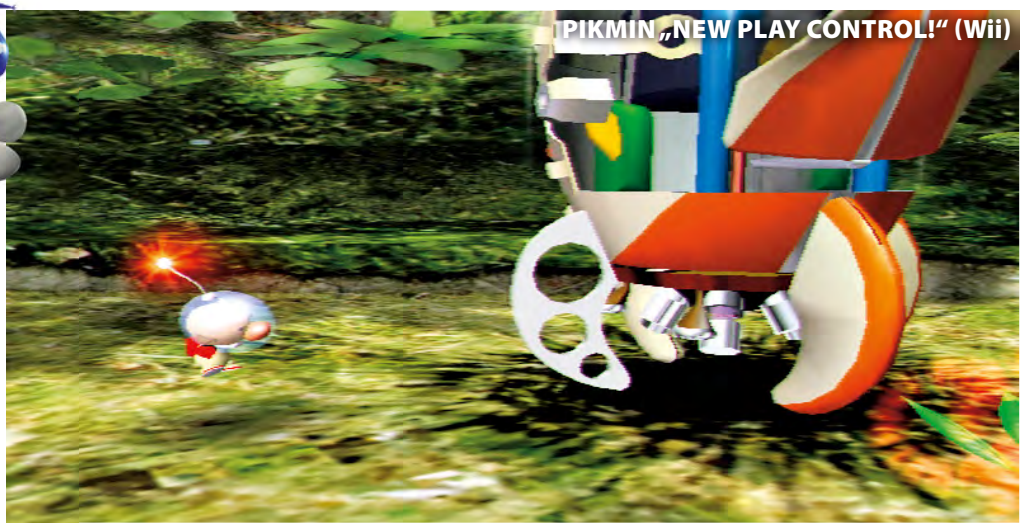
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 03/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!





TOP-THEMA

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
… auf der Wii
… in der Wi-Fi-Connection
… auf dem DS

VORSCHAU

Wii
Deadly Creatures
MotoGP

DS
Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut

TEST

Wii
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung
NHL 2K9
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2
Pikmin „New Play Control!"
World of Goo

DS
Bomberman 2
Mystery Case Files: MillionHeir

BONUS

Leserfilm: SMB Wario's Payback Time (Trailer)
Leserfilm: SMB Wario's Payback Time (Making-of)
Korg DS-10: Leserclip
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 6-10)

SPIELE-TRAILER

Hexe Lilli
Rayman Raving Rabbids 3
SimAnimals (Trailer 1)
SimAnimals (Trailer 2)
Ultimate Band DS

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf der Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,– EURO

www.gamesandmore.de

TOPS & FLOPS

GESTERN GUT, HEUTE GUT
Pikmin räumte schon in der Cube-Ära 88% ab. Irgendwelche Abnutzungserscheinungen gab es seitdem nicht.

Wii – DIE NÄCHSTE GENERATION
Viele neue Wii-Kanäle sind mittlerweile verfügbar. Einige kommen auch nach Deutschland. Zeit, dass sich was dreht!

SONIC WILL DICH!
Wenn alles klappt, laden euch Sega und N-ZONE ein, um *The Conduit* vor allen anderen zu zocken. Anschnallen!

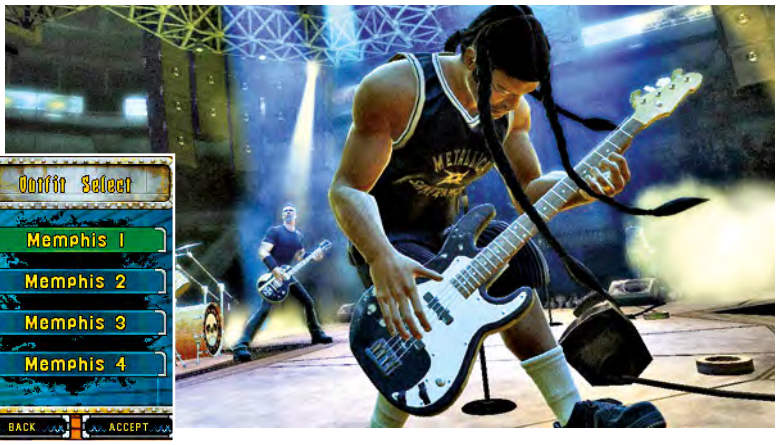
ENDSTATION?
Die Macher von *Rogue Squadron* (N64, GC) haben sich mit ihren PS3-Projekten wohl übernommen: Factor 5 ist pleite.

NOCH EIN STUDIO WENIGER
Die Jungs von Free Radical Design sind jetzt wahrhaft „frei", denn auch das *TimeSplitters*-Studio ist geschlossen.

GUITAR HERO: MODERN HITS & METALLICA

Neue On-Tour-Platte, frisches Metallica-Album: So geht der Zocker-Rock weiter!

Guitar Hero: Modern Hits heißt der neue Abkömmling von Activisions *On Tour*-Klampfen-Simulation. Zwar wird es jetzt einen PDA geben, der euch über das Weiterkommen eurer Band informiert, doch das zugrunde liegende Gameplay bleibt wohl 1:1 aus den Vorgängern erhalten. Gespielt werden übrigens – wie der Titel bereits suggeriert – die Hits der Neuzeit, sodass ihr nicht befürchten braucht, zu alten Kamellen abzurocken. Für die Wii kommt außerdem *Guitar Hero Metallica*, das – auch das ist ein offenes Geheimnis – aus der Tracklist der berühmten US-Formation besteht. Bekannte Titel aus der Tracklist sind „Nothing Else Matters" und „Enter Sandman". Das Spiel soll das komplette Instrumenten-Set aus *Guitar Hero World Tour* (Schlagzeug, Gitarre, Mikro) unterstützen und das Musikstudio um einige neue Sounds bereichern. In Anlehnung an den legendären Metallica-Schlagzeuger Lars Ulrich kann man sogar eine neue Schwierigkeitsstufe des Schlagzeugs ausprobieren und sich in einem Schlagzeug-Freestyle-Modus austoben. **(ck/mk)**



Wii | **SIMULATION** | **Hersteller:** Activision, **Termin:** Mai (Metallica)/2009 (Modern Hits)

ROGUE TROOPER: QUARTZ ZONE MASSACRE

Im Weltraum hört dich niemand schießen – oder etwa doch?

Dieser Shooter beweist einmal mehr, dass die Wii als Action-Plattform noch nicht abgeschrieben werden darf! Euer Held in *Rogue Trooper* ist blau, aber kein Schlumpf. Dafür hat er dicke Muckis und noch dickere Wummen an Bord. Der für Kriegszwecke geklonte Ballermann strandet mit seinem Trupp in der hart umkämpften Quartz-Zone. Schon früh erwischen feindliche Hightech-Soldaten einen eurer Kameraden, dessen Bewusstsein in Form eines kleinen Computerchips Rogue kurzerhand in seine Waffe einsetzt. Next-Gen-Shooter-typisch lauft ihr mit dem Control Stick und schießt gleichzeitig mithilfe eines Cursors, den ihr mit der Wii-FB frei über den Bildschirm bewegt. Mit der Taste A führt ihr Rollen aus, drückt euch an Wände oder kauert euch hinter Felsvorsprünge. Nicht nur die Grafik machte bei unserem Probespiel einen guten Eindruck, auch die Steuerung funktionierte ordentlich und die ersten Missionen machten Lust auf mehr. Das auf einem Comic basierende Action-Spiel erschien bereits 2006 für Xbox, PlayStation 2 und PC, die Programmierer versprechen aber, dank Wii-Steuerung die bisher beste Version des Titels abzuliefern. Achtung, Action-Fans: Voraussichtlich Ende Februar kommt ein echter Geheimtipp auf uns zu! **(sh)**

Wii | **ACTION** | **Hersteller:** Deep Silver, **Termin:** 20. Februar

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

TIMESPLITTERS, ROGUE SQUADRON, BATMAN: DIE MACHER SIND INSOLVENT

Bei Factor 5 deuten alle Anzeichen auf eine Insolvenz hin, auch die *TimeSplitters*-Macher Free Radical, die jüngst an einem *Batman*-Spiel arbeiteten, gibt es nicht mehr. Zusammen mit den zahllosen Stellenkürzungen bei Microsoft, Sega und EA ergibt sich ein pessimistischer Eindruck: Was ist eigentlich los in der Spielebranche? Stehen die Aussichten wirklich so schlecht? Sebastian und Christoph diskutieren diese Meldung – gerade auch vor dem Hintergrund des neu erstarkten Nintendo.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Jetzt spielt's ja sowieso keine Rolle mehr: Wohl aus Frust über den Verlust ihres Arbeitsplatzes haben ehemalige Angestellte von Pandemic (*Batman: The Dark Knight*, gecancelt) oder Free Radical Design (*TimeSplitters 4*, gecancelt) interessante Konzeptskizzen und Render-Videos aus ihren eingestampften Projekten im Internet veröffentlicht. Das Material gibt Einblicke in den frühen Entwicklungsstatus und macht deutlich, wie stolz die Leute auf ihre virtuellen „Babys" gewesen sein müssen – wie eine Mutter, die im Portemonnaie stets ein Foto ihres Sprösslings dabeihat. Fakt ist: Unter den entlassenen Angestellten sind eine Menge kluger Köpfe dabei. Free Radical bestand zum Beispiel aus zahlreichen früheren Rare-Entwicklern, die sich nach *Perfect Dark* beruflich neu positionieren wollten. Von vielen wird man auch in Zukunft wieder etwas hören. Von manch anderen möglicherweise leider nicht. Hart und nicht gerade fair – das Leben ist nun mal kein Ponyhof.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Zugegeben, in der vergangenen Ausgabe habe ich deftig danebengelegen. Ich hätte nicht gedacht, dass es Factor 5 so schlecht geht, und es schmerzt mich auch, die vielen weiteren Studio-Schließungen und Entlassungswellen zu erleben. Aber dennoch: 2008 wurde global mehr Geld für Spiele ausgegeben als für DVDs und Blu-rays zusammen! Die Games-Branche ist keinesfalls am Boden und die vielen Entlassungen sind vielleicht nur kurzfristige Symptome und sicherlich auch der Finanzkrise geschuldet. Über kurz oder lang werden aber Entwickler und Spielideen benötigt und dieser Bedarf wird in Zukunft sicher noch steigen. Ich hoffe also, dass die frisch arbeitslosen Entwickler und Designer schnell neue Studios finden oder gründen und uns wieder mit ihren Ideen versorgen. Ich bin da sogar ziemlich optimistisch. Schließlich wartet die Gaming-Welt gespannt auf ein *TimeSplitters 4* – und das kann kein Spielehersteller ignorieren. Warten wir also ab, was das Jahr 2009 noch bringen wird. Es wird auf jeden Fall spannend!

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 03/09

GEWINNSUMME DES MONATS:
32.000 Euro. So viel gewann Susanne Ortega, unsere liebste PR-Ansprechpartnerin bei Sega Deutschland, bei *Wer wird Millionär?* Als Bonbon obendrauf gab's zudem eine Hochzeit – denn die stellte ihr Freund ihr in Aussicht, wenn sie mindestens 32.000 Euro gewinnt. Wir gratulieren!

UMZUGSKAISER DES MONATS:
Thomas, 2x Sebastian, Maik, David, Mark, Christoph – also das komplette Team. Alle zogen sie innerhalb des Verlags ins Büro nebenan. Und bei dieser Gelegenheit entstaubten wir so manche Schätze: Kirby-Radiergummis, Mario-Kugelschreiber, Wii-Lesezeichen und so weiter. Gleich zum Spielerforum blättern!

BASTELKÖNIG DES MONATS:
Christoph. Während die aktuelle N-ZONE noch nicht mal gedruckt war, hantierte unser *Yps*-Fan bereits mit Schere, Kleber und Pappkarton, um ein Extra für die nächste Premium-Ausgabe auszutüfteln. Ob was draus geworden ist? Nächsten Monat erfahrt ihr's!

ZOCKT THE CONDUIT – JETZT!

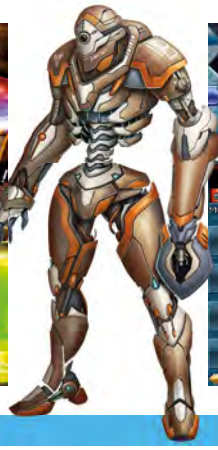
Daumen drücken, dass es klappt: Zockt mit uns The Conduit schon vor dem offiziellen Termin!

Die Sache ist heiß. So heiß, dass die Aktion sehr, sehr kurzfristig stattfindet. Aber wir möchten euch gern an einen noch unbekannten Ort einladen, um den Sega-Wii-Mega-Shooter *The Conduit* schon Wochen vor dem offiziellen Erscheinungstermin zu zocken! Sogar an die Verpflegung haben wir gedacht und kümmern uns drum, dass ihr euch an diesem ganz besonderen Tag absolut wohlfühlt. Gemeinsam mit den N-ZONE-Redakteuren und Segas *The Conduit*-Spezialisten spielt ihr dann einen ganzen Tag lang die künftige Wii-Shooter-Explosion – und eure Kumpel werden neidisch!
Die glücklichen Gewinner berichten dann im nächsten Heft schonungslos, ob *The Conduit* wie erhofft auf dem Weg zur ultimativen Games-Granate ist. Was ihr dafür tun müsst? Klickt einfach auf www.n-zone.de und lest dort alle Infos, die ihr wissen müsst, um (hoffentlich) dabei zu sein. Wir sehen uns!

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Der süchtig machende Genre-Mix geht in Runde 2 – im All!

Auf DS und Wii zeigte uns *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords*, wie gut sich Rollenspiel-Elemente und eine epische Story auf eine Puzzle-Spielmechanik auswirken. Der Nachfolger spielt nun nicht mehr in einer Fantasy-Welt, sondern im Weltraum und auch das Spielbrett hat sich gewandelt. Gezockt wird auf einem Hexagonal-Feld, bei dem ihr nach wie vor Steinpaare vertauscht, um 3er-Reihen zu bilden. Der Clou: Neue Steine rücken aus der Richtung nach, in die ihr einen Stein verschoben habt. Die einzelnen Steine dienen wieder dazu, bestimmte Fähigkeiten und Waffen zu benutzen. Außerdem besitzt ihr nun einen Schutzschild, den ihr auch mitten im Spiel wieder aufladen könnt. Daher bleibt es bis zum Schluss spannend. In unserer Vorschauversion für DS entschied zwar noch etwas zu oft reines Glück über den Ausgang der Kämpfe, Spaß macht das Weltraum-Abenteuer aber jetzt schon. Wer den Vorgänger mochte, darf sich also bereits auf den Release Ende des Monats freuen. **(sst)**

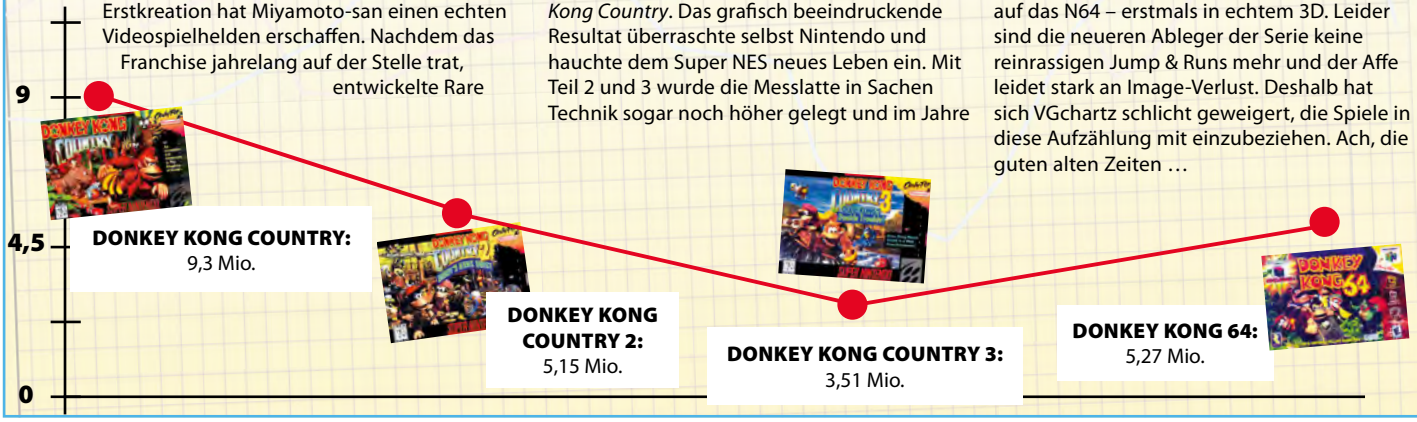


DS | **GESCHICKLICHKEIT** | **HERSTELLER:** D3 Publisher, **Termin:** 27. Februar

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der großen Donkey-Kong-Jump&Runs

Da laus' mich der Affe! Mit seiner haarigen Erstkreation hat Miyamoto-san einen echten Videospielhelden erschaffen. Nachdem das Franchise jahrelang auf der Stelle trat, entwickelte Rare zu späten SNES-Zeiten den Klassiker *Donkey Kong Country*. Das grafisch beeindruckende Resultat überraschte selbst Nintendo und hauchte dem Super NES neues Leben ein. Mit Teil 2 und 3 wurde die Messlatte in Sachen Technik sogar noch höher gelegt und im Jahre 1999 schaffte *Donkey Kong* auch den Sprung auf das N64 – erstmals in echtem 3D. Leider sind die neueren Ableger der Serie keine reinrassigen Jump & Runs mehr und der Affe leidet stark an Image-Verlust. Deshalb hat sich VGchartz schlicht geweigert, die Spiele in diese Aufzählung mit einzubeziehen. Ach, die guten alten Zeiten …



IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am13. März 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

LESER SAGEN DANKE:
Der glückliche Gewinner unseres *Crazy Machines*-Wettbewerbs hört auf den schönen Spitznamen „Jim Komet" und freut sich wie ein Schnitzel über seinen DS Lite. Dafür gibt's auf Anhieb ein „Daumen hoch". Schöne Grüße und viel Spaß beim Zocken, Jim!

„SPIELMACHER“: DAS INTERVIEW

Fakten, Fakten, Fakten: Zwei Fragen an Winnie Forster

Winnie Forster ist der Mann hinter den Videospiel-Pflichtlektüren *Spielkonsolen und Heimcomputer* und *Joysticks*. In *Computer- und Videospielmacher* listet der Gaming-Experte über 1.850 Personen, 4.500 Spiele und liefert 1.300 Firmenportraits. Die akkurate Recherche, zahlreiche Querverweise und ein übersichtliches Register machen das Buch zum idealen Nachschlagewerk nicht nur für Spieleredakteure. Wir sprachen mit Winnie:

Warum ausgerechnet der unter Stimmungsschwankungen leidende, ketterauchende Ex-Nintendo-Boss Yamauchi als Titelbild?
Lustige Frage. Die Stimmungsschwankungen des Herrn Yamauchi musste ich zum Glück nicht miterleben, auch geraucht hat er nicht bei seinen letzten Shoshinkai-Auftritten. Spaß beiseite: Die Frage „Wen bringen wir aufs Cover?“ hat uns lange beschäftigt und war knifflig. Jeder andere Spiele-Promi hätte dem Buch eine bestimmte Tendenz gegeben, die der Inhalt nicht hat. Wir mussten also einen Titelheld finden, der in gewisser Weise neutral ist und keine bestimmten Assoziationen beim potenziellen Leser weckt. Yamauchi war ein solch „unbeschriebenes“ Blatt, gleichzeitig eine ganz besondere, wenn nicht gar die bestimmende Gestalt der gesamten Branche. Ich glaube, kein Mensch hat mehr getan für das Medium und Hobby – ohne selbst je ein Spiel programmiert oder designt zu haben. Auch fand ich das Foto irgendwie faszinierend, weil Yamauchi so grau und unscheinbar rüberkommt in seinem 70er-Jahre-Blazer. Yamauchi erschien auch passend, weil er keinen eigenen biografischen Eintrag erhalten konnte. Der Text auf dem Innentitel fing dieses Problem ab. Wie du siehst, haben wir uns zu allem eher etwas zu viele als zu wenige Gedanken gemacht und versucht, jeden Zentimeter des Lexikons korrekt zu füllen. Klar hat Gameplan für die provokante Entscheidung sofort Prügel eingesteckt: „Ein Rentner auf einem Game-Buch – das geht gar nicht!“ Aber sind wir in ein paar Jahren nicht alle Rentner? Yamauchi zeigt die Zukunft der Game-Zielgruppe. Ich find’s gut, ebenso wie den Kontrast zu den Pixel-Spielmachern, durch die es dann doch noch gelang, Meier, Wright, Sakaguchi & Co. auf den Buchumschlag zu bringen.

Wir vermissen einen Eintrag zum polnischen Entwickler Nibris. Die Jungs kündigten einst das Adventure *Sadness* an. Seitdem hat man nichts mehr gehört. Wird das noch was?
Und noch eine Frage, die gruselig schlau ist, denn auch dieser obskure Development-Winzling hielt uns einen Tag mit Grübeleien auf. *Sadness* wollte ich unbedingt im Buch haben, weil es eines der seltenen modernen Spiele in Schwarz-Weiß ist. Ich glaube, wir haben die Polen 2007 sogar angeschrieben, um mehr über das Projekt zu erfahren, aber keine konkreten Release-Infos erhalten. Da wir logischerweise nur Firmen, die mindestens ein Spiel veröffentlichten, ins Lexikon aufnahmen, bekam Nibris keinen Eintrag. Die Jungs bleiben auf dem Radar, für eine nächste Gameplan-Auflage – versprochen.

BUCH | **VERLAG:** Gameplan, **ISBN:** 978-3-00-021584-1

ANZEIGE

SNOWBOUND ONLINE

Jetzt kostenlos die Piste stürmen!

Gute Snowboard-Spiele gehören zur schmerzlich vermissten Gattung auf der Wii. Wer alternativ einen halbwegs aktuellen Computer daheim hat, kann sich jetzt wieder in die weiße Pracht stürzen – und zahlt dafür keinen Cent! *Snowbound Online* könnt ihr euch kostenlos herunterladen und spielen. Das Spielgefühl erinnert an den Klassiker *SSX*, geht aber noch einen Schritt weiter. Denn Planeten, auf denen die Schwerkraft ganz anderen Gesetzen folgt als auf der Erde, erlauben noch spektakulärere Tricks. Auf den Geschmack gekommen? Dann surft auf http://sbo.maxga.com und wagt euch die Abhänge hinunter!

SNOWBOUND ONLINE

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine registrierte Handelsmarke von Guillemot Corporation S.A. Nintendo® und DS Lite® sind registrierte Handelsmarken oder Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Der Inhalt, die Gestaltung und die Spezifikationen können fristlos und je nach Land geändert werden.

TIPP Kommt man nicht mehr weiter, gibt's Hilfe: Ein Video zeigt, was zu tun ist.

JEDER KANN ZELDA!

Bringt eine neue Wii-Funktion richtige Games für jedermann?

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE, Nintendo

Wie oft ist euch das schon passiert? Ihr habt in einem *Zelda*-Spiel eine Schatztruhe geöffnet, den Zwischengegner besiegt und ein neues Item gefunden, mit dem sich irgendwo im Gemäuer etwas Bestimmtes anstellen lässt. Aber was zum Henker ist exakt zu tun? Jegliche Versuche, im Tempel weiterzukommen, scheitern. Kurzum: Ihr steckt in der Klemme! Bevor ihr jetzt mit dem Spielen aufhört oder umständlich nach einer Komplettlösung sucht, könnte ein neues Nintendo-Patent für die Lösung sorgen: „Kind Code", beantragt von niemand Geringerem als Shigeru Miyamoto. Doch was bedeutet das eigentlich für uns Spieler? Im besten Fall ein neues *Zelda*, das allen schmeckt, Vielzockern und Gelegenheitsspielern gleichermaßen. Wir haben für euch den offiziellen Patentamts-Antrag durchforstet und sagen euch, wie sich das neue Wii-*Zelda* mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit spielen wird. Warum wir ausgerechnet darauf kommen, dass eine neue Wii-Episode mit Link erscheint? Wir haben auf einer Konzeptskizze den Titel „Legend of", gefolgt von zwei Punkten, gesichtet. Darüber hinaus ist auf den Zeichnungen ein mit Schild und Schwert ausgestatteter Charakter zu sehen, der Link zum Verwechseln ähnlich sieht. Die Sache scheint also eindeutig!

UND SO LÄUFT'S AB

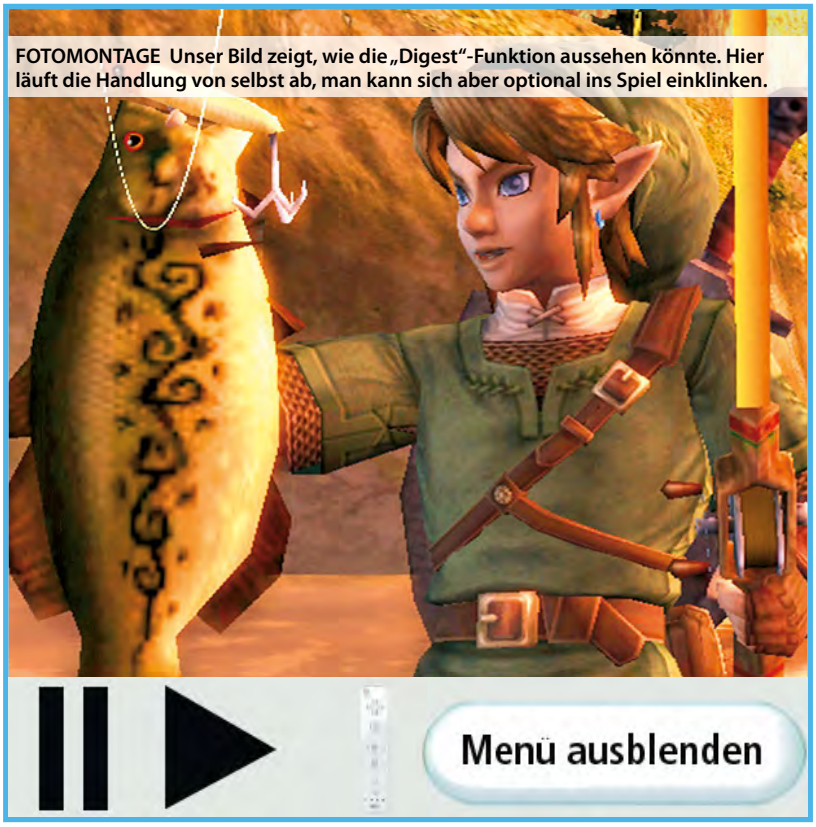
Stellt euch vor, ihr holt euch ein neues *Zelda*-Spiel und legt einen Spielstand an. Weil ihr alte Action-Adventure-Kenner seid, bereitet euch das Hauptabenteuer anfangs kaum Probleme. Nur hin und wieder – bei bestimmten Rätseln im späteren Teil

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Für mich bleibt hier die Herausforderung auf der Strecke. Klar ist es toll, wenn einem das Spiel weiterhilft (und man dann nicht im Internet oder sonstwo nach Tipps suchen muss), aber man macht es dem Spieler zu leicht. Ich erinnere mich zu gut, wie ich mir immer wieder Spiele durch Cheats und Komplettlösungen versaut habe, indem ich die Hilfen für weit mehr als für problematische Stellen im Spiel benutzt habe. Hier könnte bei bequemen Spielernaturen, die nur wenig Geduld haben und sich mehr Hilfe als wirklich nötig holen, einiges an Spielspaß verloren gehen …

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Das Patent klingt ja mal wirklich spannend. Denn auch ich erinnere mich an so manches Game, das mich an irgendeiner Stelle so gefrustet oder gelangweilt hat, dass ich es einfach nicht mehr gespielt habe. Die Möglichkeit, solche Nerv-Momente zu überspringen, ist also eine tolle Idee. Ich frage mich nur, wie genau deren Umsetzung aussehen wird. Mit eher zwiespältigen Gefühlen denke ich da an *Alone in the Dark* zurück, das auf PS3 und Xbox 360 die Möglichkeit bot, das Spiel wie eine DVD vorzuspulen. Das machte es aber noch schwerer, die ohnehin schon etwas verwirrende Story zu verstehen. Am elegantesten fände ich neben Hinweisen eine Art Autopilot, bei dem ich mich in Ruhe zurücklehnen und meiner Spielfigur dabei zusehen kann, wie sie eine besonders frustrierende Stelle schafft. Das funktioniert sicher nicht in jedem Spiel oder Genre. Ich bin also gespannt, inwiefern das Patent Früchte trägt. Vielleicht bleibt es ja auch bei der Idee dieser Spielhilfe. Denn längst nicht jedes Patent landet am Ende auf dem Markt.



FOTOMONTAGE Unser Bild zeigt, wie die „Digest"-Funktion aussehen könnte. Hier läuft die Handlung von selbst ab, man kann sich aber optional ins Spiel einklinken.

des Spiels – kommt ihr ins Straucheln. Dafür gibt's bekanntlich Komplettlösungen. Doch für euch ist die Sache klar: Das Spiel schafft ihr notfalls ganz alleine. Ganz anders sieht's bei der kleinen Schwester aus: Weil die mit der Serie noch überhaupt nicht vertraut ist, muss sie ständig nachfragen, was wo wie zu tun ist. Jetzt kommt „Kind Code" ins Spiel: Mit diesem System kann künftig jeder – abhängig von seinem Talent – selbst festlegen, wie er sein Abenteuer spielen will: Anfänger entscheiden sich im Hauptmenü für die Option „GAME" und zocken ganz traditionell. Weiß man einmal nicht weiter, ruft man ein Tipps-Fenster in der rechten oberen Bildschirmecke auf. Das zeigt dann, was als Nächstes zu tun ist. Das geschieht in Form eines Videos, in dem ein Entwickler die entsprechende Szene vorspielt. So seht ihr, wie das jeweilige Rätsel zu lösen ist. Wir nennen euch ein Beispiel, das exakt so im Patentantrag genannt wird: Der Spieler weiß nicht, wie er eine bestimmte Tür passieren kann. Also klickt er mit dem Wii-Zeiger auf die Hilfefunktion und betrachtet das Video. Darin ist zu sehen, wie die Spielfigur auf einen Schalter tritt und sich dadurch die Tür öffnet. Mit diesem Wissen im Hinterkopf lauft ihr jetzt einfach zum Schalter hin, stellt euch drauf und spielt dann wie gewohnt weiter, denn das Rätsel hat sich von selbst gelöst.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Ich komme an einer kniffligen Stelle nicht weiter und kann sie einfach überspringen? Das kennt man bisher nur von Cheats – und so kommt mir das Ganze auch vor. Miyamoto spricht von Core-Games für Casual-Spieler und will so die Zockergemeinde beschwichtigen, doch ich fürchte, es wird auf das Gegenteil hinauslaufen. Ich kann mir nicht vorstellen, dass es aus diesem Grund künftig mehr Core-Games geben wird. Stattdessen wird es im neusten *Mario*-Teil selbst für meine Oma ein Kinderspiel, alle 120 Sterne zu finden! Ich finde, diese Maßnahme geht eher noch einen Schritt weiter in Richtung Gelegenheitsspiel. Hoffentlich bekommt man durchs „Cheaten" wenigstens Punktabzug oder Ähnliches, denn sonst verliert das wirkliche Durchspielen eines Spiels bald komplett seinen Reiz! Doch ich fürchte, so etwas wird man meiner Oma nicht antun wollen …

ICH NEHM DICH AN DIE HAND

Wer mit dem jeweiligen Genre weniger vertraut ist, entscheidet sich für „DIGEST" (übersetzt in etwa: „Extrakt"). In diesem Modus läuft das Spiel in groben Zügen von selbst ab – also sowohl Zwischensequenzen als auch Rätseleinlagen und Laufmärsche. Das ist in etwa vergleichbar mit einem interaktiven Film. Denn je nach Lust und Laune könnt ihr selbst ins Geschehen eingreifen. Der selbst ablaufende „Spiel-Film" wird dann unterbrochen und ihr übernehmt selber die Kontrolle. Das in der jeweiligen Situation notwendige Inventar wird euch in diesem Fall gestellt. Wer das Spiel schon durch hat und einzelne Abschnitte erneut zocken möchte, wählt das „SCENE MENU" (Szenenmenü). Auch in diesem Modus bekommt ihr alle relevanten Gegenstände zugewiesen – logisch, denn ihr steigt ja sozusagen mitten in die Handlung ein.

WAS BRINGT'S?

Der gesamte Patentantrag deutet also sehr stark auf einen neuen Ableger der *Zelda*-Serie hin – denn keine andere Nintendo-Reihe hat Hinweise und Spieltipps so dringend nötig wie diese. Unser Tipp: Spätestens auf der Games Developers Conference, die am 23. März in San Francisco beginnt, wird das „Kind Code"-Konzept ausführlich erläutert. Und nebenbei gleich das neue Wii-*Zelda* aus dem Hut gezaubert.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Drei Jahre nach dem Wii-Launch haben wir einfach keine Lust mehr auf alberne Fuchtel-Spiele. Wir wollen richtig zocken! Und Nintendo weiß, dass sie uns neue Spiele schuldig sind und auch in Sachen Anspruch wieder einen Zahn zulegen müssen. Deshalb bietet das „Kind Code"-System einen sehr guten Ansatz, zwei Zielgruppen gleichzeitig zu bedienen. Die Spielhilfen sind ein guter Mittelweg, auch die *Wii Fit*-Zielgruppe mittelfristig auf „große" Abenteuer umzusatteln. Und genau das gelingt, wenn das Konzept nur richtig rübergebracht wird. Ich bin also auf die Art und Weise gespannt, wie Nintendo den Leuten klarmachen möchte, dass jetzt jedermann ein *Zelda* spielen kann. Sofern der Patentantrag über die Planungsphase überhaupt hinausgeht …

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

Samy74: Ich bleibe zwar auch immer mal wieder in einem Spiel hängen, aber dann probiere ich halt so lange herum, bis ich's doch hinbekomme. Wie bedauerlich, dass für Leute ohne Kampfgeist schon ein Extra-Modus geschaffen werden muss! Allerdings: Wenn das bedeutet, dass bald wieder ein paar richtige (!) Spiele herauskommen, bin ich aber sowas von dafür!

petib: Sorry, aber das ist für mich die beschissenste Idee aller Zeiten. Es mag ja eine „super" Sache für die Omi sein, die sonst nie zockt, aber das ist für mich als echten Zocker ein Schlag ins Gesicht. Was wäre ein *Driver* auf der PSone gewesen ohne seine frustrierenden Passagen? Oder ein Rollenspiel ohne Aufleveln? Sorry, aber ich finde, diese Idee ist absoluter Müll. Ich sehe einfach die Gefahr, dass ein Großteil dann einfach nach jedem Game Over erst einmal ein bisschen vorspult. Wieso auch einen zweiten oder dritten Versuch ohne Hilfe probieren? Mag sein, dass ich das jetzt sehr schwarz sehe, aber ich bin mir recht sicher, das es sich so entwickeln würde. Dazu kommt ein weiteres Problem für mich: Wie will Nintendo dem Gelegenheitszocker klarmachen, was diese Funktion bewirkt? Ich weiß nicht, ob ihr euch vorstellen könnt, was das für ein riesiger Marketing-Aufwand ist. Dazu müsst man ja auf jedem Spiel markieren, ob es diese Hilfe gibt oder nicht. Ich bezweifle, dass sich jemand, der nur *Wii Sports* hat, auf einmal ein *Metroid Prime* holt.

Fidu21: Mir gefällt die Idee. So kann auf jeden Fall die Motivation der Gelegenheitsspieler erhöht werden oder sie bleibt hoffentlich auf dem Stand, wo sie war, wenn man sich das Spiel gekauft hat. Das Trostpflaster find' ich gar nicht mal so schlimm. Ist vielleicht nervig, aber früher konnte man auch nicht immer und überall speichern. In vielen Games auch gar nicht. Von daher …

nyls: Wenn das gleichzeitig bedeutet, dass der Schwierigkeitsgrad der Spiele endlich wieder deutlich angehoben wird, fände ich es eigentlich eine gute Sache. Besser jedenfalls als die momentane Strategie von Nintendo, den Anspruch der meisten Titel so weit zu senken, dass es möglichst viele Gamer schaffen, das Spiel durchzuspielen. Siehe *Twilight Princess, Super Mario Galaxy, Wario: The Shake Dimension* und so weiter.

2 JAHRE MIT DER Wii: DIE ANALYSE

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Nach mehr als zwei Jahren mit der Wii wollen wir's wissen: Wo steht die Wii? Was sagen die Spieler? Und welche neuen Kanäle kommen dieses Jahr zu uns?

Jeder Wii-Besitzer erinnert sich gern an den Moment zurück, als zum ersten Mal ein heller blauer Schimmer aus dem Laufwerksschlitz strahlte: Eine Mail war eingetroffen! Kurz darauf spazierte im Mii-Kanal ein frisches Mondgesicht auf die eigene Konsole. Ebenfalls im Gedächtnis verankert ist uns der Tag, als *Super Mario RPG* auf die Virtual Console kam – ein Spiel, das man bislang nicht auf deutscher Hardware zocken konnte und auf das alle gewartet haben. Kurzum: Die ersten Monate mit der damals ungewöhnlichen, neuen, einzigartigen, innovativen Wii haben mächtig viel Spaß gemacht. Das soll nicht heißen, dass uns das Wii-Konzept heute nicht mehr begeistert, sondern hebt schlichtweg die damalige Euphorie hervor.

UND HEUTE?

Zwei Jahre und drei Monate sind seitdem vergangen. Nicht ohne teils gravierende Veränderungen: Im Wii-Hauptmenü ist seit dem 7. August 2007 und dem Firmware-Update 3.0E eine Digitaluhr verankert, außerdem lassen sich USB-Tastaturen anstöpseln und der Shop-Kanal erfuhr eine grundlegende Renovierung. Weitere Updates schlichen ebenso ohne Vorankündigung auf europäische Konsolen: So wurde beispielsweise der *Metroid Prime 3*-Vorschaukanal bereitgestellt, der aus einem Schiebepuzzle und einem Trailer bestand. Außerdem lassen sich seit Anfang Dezember 2008 via WiiSpeak aufgenommene Sprachnachrichten an registrierte Freunde verschicken. Doch erst mit der WiiWare-Bibliothek, welche die Virtual Console alle zwei Wochen ergänzt, hat sich Nintendo viele Freunde gemacht, nicht nur wegen des grandiosen *Mega Man 9*. Dass nebenbei – heimlich, still und leise – die MP3-Abspielmöglichkeit im Fotokanal gestrichen wurde, haben wohl nur die wenigsten bemerkt. Dazu wurde diese Funktion offenbar zu selten genutzt.

Doch wohin geht jetzt eigentlich die Reise der Wii? Wir erfuhren aus zahlreichen Aussagen des Nintendo-Japan-Bosses Satoru Iwata etwa, dass die Wii-Benutzeroberfläche auch in

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Aus meiner Sicht gab es auch im zweiten Jahr der Wii eine Menge gute Spiele – aber natürlich einige Titel, mit denen wir Spieler nicht unbedingt viel anfangen konnten. Nintendo hat sein Soll insofern erfüllt, dass 2008 mit *Mario Kart, Smash Bros.* und einer Reihe weiterer überdurchschnittlich guter Titel die Fangemeinde bestens versorgt wurde. Ganz besonders aber – und das weit mehr als im ersten Jahr der Wii – wurden die neuen Zielgruppen mit den verschiedensten Casual-Games überhäuft. Was viele Wii-Besitzer verärgerte, war mir eigentlich relativ egal: Niemand zwingt mich, Tischfußball oder Spielspaß-Tiefflieger aus der Casual-Ecke zu spielen! Doch was man im Moment noch etwas vermisst, sind konkrete Ansagen für die Zukunft. *Zelda, F-Zero, Donkey Kong, Mario*? Eure Fans warten!

Zukunft immer weiter wachsen soll. Somit rechnen wir auch in Zukunft mit neuen Kanälen, sogar solchen, die es in Japan und den USA noch nicht gibt. Dass diese wie bislang „einfach so" ohne Vorankündigung erscheinen werden, ist ebenfalls realistisch. Diese Kanal-Ergänzungen sind wichtig und machen deutlich: Stillstand bei der Wii-Produktpflege gibt es nicht. Wir erwarten übrigens dieses Jahr noch weitere Kanäle, die teilweise aber nur bedingt für Gamer interessant sind: Im Foto-Druckkanal, den es bislang nur in Japan gibt, lassen sich Bilder von SD-Karte direkt an den Dienstleistungs-Partner Fujifilm übertragen. Dort werden die Fotos dann gedruckt und dem Kunden (gegen Rechnung) per Post zugeschickt. Der Service erinnert an die zahllosen Foto-Versender, dürfte aber in Europa eher schwer zu realisieren sein, da Nintendo für alle Länder unterschiedliche Anbieter suchen müsste. Wesentlich leichter dürfte derweil die Umsetzung des japanischen Horoskop-Kanals für Europäer sein.

STERN TV AUF DER Wii?

Spannender ist da schon der angekündigte Filmkanal: Vergleichbar etwa mit dem Angebot von RTL-now.de, wo sich aktuelle Serien, Shows und Filme des Privatsenders RTL abrufen lassen, dient auch der Wii-Channel als Fernseher-Ersatz: Teilweise kostenlos (finanziert durch Werbepausen), teilweise auf Bezahlbasis sollen ab dem Frühjahr 2009 – und später auch im Rest der Welt – familientaugliche Unterhaltungsformate zum Streaming angeboten werden. Wir rechnen nicht nur mit neu produzierten Nintendo-Cartoons wie *Pokémon* oder *Kirby*, sondern primär mit eigenen Formaten, die von der japanischen Werbeagentur Dentsu stammen. Pikantes Detail am Rande: Dentsu ist finanziell zu mehr als einem Drittel am deutschen TV-Produktionskonzern dctp beteiligt. Das Unternehmen mit Stammsitz in Düsseldorf produziert beispielsweise Beiträge für Spiegel TV, stern TV und BBC Exclusiv im Rahmen eines deutschen Rundfunkstaatsvertrags, zu dem sich die großen Privatsender verpflichtet haben. So gesehen könnten also einzelne Beiträge aus den genannten TV-Magazinen auch auf der Wii zum Abruf bereitstehen, sofern Nintendo seinen Segen dazu gibt. Dagegen spricht allerdings, dass der Wii-Kanal weitgehend eigenproduzierte Formate enthalten soll. Dies schließt auch einen weiteren Aspekt aus: Filme und Serien aus dem Archiv großer internationaler Filmkonzerne, wie es sie etwa beim Xbox-Live-Angebot gibt, sollen auf der Wii

AUS DEM ARCHIV
Wenigen Perlen steht viel Ramsch gegenüber.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Meine Wii im Wohnzimmer möchte ich nicht mehr missen: Im Internet-Kanal profitiere ich von Wii-optimierten YouTube-Videos (dazu einfach die Seite www.youtube.com/tv aufrufen), auf der Virtual Console hatte ich mit *Mega Man 9* im Herbst letzten Jahres so viel Spaß wie nie zuvor, außerdem verbinde ich mit *Twilight Princess, Super Mario Galaxy* und *Mario Kart Wii* einige der schönsten Erinnerungen meiner Spielelaufbahn. Nur liegen diese Momente schon ein Stück weit zurück. Die aktuellen Wii-Spiele brachten zwar eine Menge Spaß, gehen aber nicht derart in die Geschichtsbücher ein, wie Mario und Co. die Wii prägten. Meine Hoffnungen beruhen jetzt auf dem enthüllten Wii-Patent „Kind Code", das wir euch ab Seite 12 genauer vorstellen. Dieses Konzept verbinde ich außerdem stark mit einer neuen Wii-*Zelda*-Episode. Und wenn die E3 nur ansatzweise so viel Esprit versprüht wie die Messen vor zwei, drei Jahren, dann bin ich glücklich. Bis dahin heißt's warten und mich auf *The Conduit* freuen.

GUTE SPIELE IM ANMARSCH?

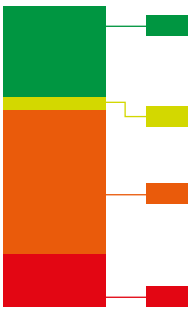
NINTENDO 64
Zwei Jahre und drei Monate nach dem europäischen N64-Launch warteten die Zocker vor allem auf *Donkey Kong 64, Majora's Mask, Banjo-Tooie, Command & Conquer* und *Grand Theft Auto (dt.)*, das nach langem Hin und Her allerdings doch nicht erschien. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64, Mario Kart 64, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Turok 1 & 2, Lylat Wars*, diverse *Star Wars*-Games und allerhand ebenso fantastische Spiele waren zu dieser Zeit schon verfügbar. Trotz des bevorstehendenSommerlochs war die erste Jahreshälfte 1999 die Blütezeit des Nintendo 64. Es gab also jetzt keinen Grund zur Klage mehr, nachdem der Spielenachschub zum Start sehr verhalten verlief.

GAMECUBE
Im vergleichbaren Zeitraum der GameCube-Ära waren die Spieler bestens mit den bekannten Marken versorgt, darunter *Mario, Zelda, Pikmin, Mario Kart, F-Zero, Smash Bros.* und *Metroid*. Sogar *Metal Gear Solid* stand schon in den Regalen. Vor diesem Hintergrund sollte man meinen, die treuen Fans hätten nicht mehr allzu viel zu erwarten. Doch weit gefehlt: Nintendo dosierte zwar die Neuankündigungen geschickt, hatte aber dennoch eine gute Palette in Aussicht: *Metroid Prime 2, Resident Evil 4, Donkey Kong Jungle Beat*, ganz zu schweigen vom neuen *Zelda*-Teil. Wie wir heute alle wissen, entstand daraus *Twilight Princess*, das primär für die Wii entwickelt und erst nach mehrwöchiger Verspätung auf den GameCube gebracht wurde.

Wii
Fragt man einen Wii-Besitzer nach seinen favorisierten Spielen, fallen mit Sicherheit die üblichen Verdächtigten: *Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3, Zelda: Twilight Princess, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl, Super Paper Mario* oder *Wii Sports*. Ihr merkt schon: Das sind alles reinrassige Nintendo-Titel. Die Drittthersteller sind zwar seit der ersten Stunde voll dabei, aber die meisten exklusiven Wii-Entwickungen beschränken sich auf den üblichen Minispielkram. Immerhin machen *Cursed Mountain* (Deep Silver), *Overlord: Dark Legend* (Codemasters) und *The Conduit* (Sega) derzeit viel Wind unter Gamern. Die guten Spiele kommen also weiterhin, nur nicht in der Anzahl, wie wir sie uns erhoffen. Es wird Zeit, dass die E3 und die Game Developers Conference neue Impulse setzen!

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die zweite Welle Wii-Spiele ist vorüber. Euer Fazit?



Ich bin ganz zufrieden. 30.43% (-11,7% gegenüber 2007)

Super! Die Wii-Games rocken! 4.35% (-23,43% gegenüber 2007)

Na ja ... ich habe mir deutlich mehr erhofft. 47.83% (+28,6% gegenüber 2007)

Mies. Nur wenige Spiele taugen mir. 17.39% (+7,67% gegenüber 2007)

nicht verfügbar sein. Im schlimmsten Falle – und das ist eine Spekulation unsererseits – besteht der Kanal nur aus günstig produzierten Gaga-Shows à la „Die lustigsten Pannen der Welt" und kurzweiligen Nintendo-Trickfilmen für Kinder. Unsere Informationen zum „Minna-no Theater" genannten Filmkanal stammen aus der japanischen Börsenzeitung *Nikkei* unter Verwendung eines Übersetzungsprogramms.

UND DIE SPIELE?

Was den Spielemarkt betrifft, wurden wir in den zurückliegenden beiden Jahren bestens mit den bekannten Marken versorgt: *The Legend of Zelda, Super Mario, Mario Kart, Mario Party, Paper Mario, Metroid, Pokémon, Donkey Kong, WarioWare*. Das brachte zwar im ersten Wii-Jahr eine hohe Hit-Fülle auf die Konsole, doch die Drittthersteller sorgten definitiv nicht für die Qualität, die wir uns alle erhofften. Es spricht aber für gute Markenpflege, dass Ubisoft sein längst überfälliges *Red Steel 2* noch nicht veröffentlicht (geschweige denn gezeigt) hat. Denn eine Aussage Alain Corres von Ubisoft gegenüber dem Branchenmagazin *GamesIndustry.biz* bestätigte im Juli 2008, was unter der Hand längst klar war: *Red Steel 2* befindet sich schon seit geraumer Zeit in Entwicklung, wurde aber offenbar weit nach hinten verschoben, um die Qualität zu verbessern. Zwischen den Zeilen ist hier klar zu lesen: Mit der Qualität war Ubisoft mit Sicherheit nicht zufrieden, sonst wäre der Schritt, das Projekt massiv zu überarbeiten, viel zu gravierend gewesen. Auch Spiele wie *Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers*, die schon vor dem Wii-Start (!) angekündigt wurden, lassen auf sich warten. Das ist insofern ärgerlich, weil der Spielenachschub auf der Wii nach zwischenzeitlichen Höhenflügen arg ins Stocken geraten ist. Wir wollten es genau wissen und befragten die Online-Community von www.n-zone.de, wie sie mit der zweiten Welle von Wii-Spielen zufrieden sind. Dazu verglichen wir die Daten mit den Werten von 2007, wo wir exakt dieselbe Umfrage schon einmal durchführten. Das interessante Ergebnis findet ihr im separaten Diagramm.

Dass der Handel mit der Wii äußerst zufrieden ist, lässt zumindest hoffen: Je mehr Wii-Spieler es gibt, desto geringer ist das Risiko der Hersteller, dass ein Spiel kommerziell floppt. Softwareseitig erwarten wir übrigens dieses Jahr die Wiederauferstehung „richtiger" Spiele: Nachdem viele Publisher die Wii über zwei Jahre hinweg mit günstig produzierten Minispielen überschwemmt haben, ist jetzt wieder die Zielgruppe „Gamer" dran. Viele Branchenvertreter signalisierten uns, dass es Entwicklungen in dieser Richtung gäbe – viele davon befänden sich nur noch unter Verschluss. Abwarten und Tee trinken? Nein. Warten und wissen, dass es vorangeht. Das ist das Wii-Motto 2009!

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
2 Jahre Wii? Tatsächlich? Wow. Kommt mir vor, als wäre es gestern gewesen, als ich die Wii wie ein rohes Ei aus dem Karton geholt habe. Rückblickend kann ich sagen, dass ich voll und ganz zufrieden bin und meine Erwartungen eigentlich sogar übertroffen wurden, zumindest was einige Spiele angeht. Gut, über den Third-Party-Support kann man streiten, aber gerade Nintendos Titel bescherten mir unvergessliche Wochen voller Spielspaß. Ob nun *Super Mario Galaxy, Zelda: Twilight Princess, Mario Kart Wii* oder *Metroid Prime 3*, ich für meinen Teil bin vollends zufrieden. Im Moment sieht es mit dem Spiele-Support ja auch nicht sooo rosig aus, dennoch bin ich optimistisch und denke, dass wir in den nächsten beiden Jahren wieder Top-Titel spendiert bekommen, die uns glücklich machen werden. Das neue Patent von Miyamoto hört sich ja schon sehr vielversprechend an – damit werden sowohl Casual- als auch Hardcore-Spieler gleichermaßen bedient, ohne zu flennen. Hoffentlich wird was draus! Um nun ein Fazit zu ziehen: Ich bin mehr als begeistert von der Wii und freue mich auf die Zukunft. Bis wieder gute Spiele kommen, habe ich wenigstens Zeit, verpasste Spiele nachzuholen oder die besten glatt noch einmal durchzuzocken. Auf nach Hyrule!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Inzwischen sind zwei Jahre vergangen, seit ich meine Schüttelkonsole stolz wie Oskar am Erstverkaufstag mit *Wii Sports* eingeweiht habe. Doch mittlerweise frage ich mich: Quo vadis, Nintendo? Hallo, überall auf dem Globus verteilt stehen Core-Gamer und warten auf euch. Endlich *F-ZERO*, endlich *Star Fox*, endlich irgendeinen Lichtblick am fernen Horizont? Die Titel, die mich als Wii-Zocker momentan interessieren, stammen leider nicht von Big-N. Sie heißen *MadWorld, No more Heroes 2, Deadly Creatures*. Sie sind von Herstellern, die noch an das Gute glauben. Sorry Leute, auf Gestüte mit flauschigen rosa Ponys, Grafikqualität von 2001 und gezwungen wirkende Fuchteleien hab ich genauso wenig Lust wie auf Fitnessboards. Ich hab mir nämlich eine Videospielkonsole gekauft und will tatsächlich zocken damit! Schaut euch *Metroid Prime 3* an, da geht es doch auch. Klar, meine Wii läuft immer noch. Weil die Virtual Console so toll ist: *Secret of Mana, Super Mario RPG, Earthworm Jim* und wie sie alle heißen. Auch Wii Ware-Hammer à la *World of Goo* lassen auf ein paar Knaller hoffen. Aber, liebe Leute von Big-N: Was für einen Sinn macht es jetzt noch, eventuelle Projekte geheimzuhalten? Oder gibt es tatsächlich nichts, was ihr für uns Core-Gamer anzubieten habt? Ich sag's nur ungern, aber wenn nicht bald eine mittelgroße Bombe platzt, warte ich bei der nächsten Konsolengeneration vorerst ab und schnappe mir diesmal nicht blind die nächste Nintendo-Errungenschaft. Ich versteh Nintendos neuen Kurs markttechnisch natürlich nur zu gut, weil man nämlich … Hey, Christoph, ist das ein Xbox-Spiel? Zeig mal her!

INTERVIEW MIT DEM WUNDERLAMPE-TEAM

Sascha, Felix und Alex sind ehemalige N-ZONE-Redakteure und führen jetzt ihren eigenen Spieleladen in Nürnberg. Wir haben mit dem Team über die Wii und die derzeitige Marktsituation gesprochen.

Schön, euch wiederzusehen! Wie geht's euch?
Alle: Danke, die Freude ist ganz auf unserer Seite! Abgesehen von Übermüdung und Grippewelle geht's uns eigentlich ganz gut.

Welche Konsole geht bei euch am häufigsten weg?
Alex: Die Antwort auf diese Frage hat drei Buchstaben. Bis Weihnachten konnte Microsofts Xbox 360 insbesondere durch die drastische Preissenkung noch einigermaßen mit Nintendos Wii mithalten, doch seit Neujahr dominiert der weiße Wunderkasten die Konsolen-Verkaufscharts unangefochten. Als Verkäufer ist es sehr faszinierend, Nintendos Vision einer Videospielkonsole für jedermann quasi hautnah mitzuerleben. Einigen Käufern hätte ich noch nicht einmal das Interesse für dieses Hobby zugetraut.

Machen sich auch bei euch die neuen Nintendo-Zielgruppen bemerkbar?
Sascha: Und ob! Eine intensive Zielgruppenerweiterung findet derzeit lediglich im Nintendo-Lager statt. Vor allem Eltern und bisherige Nichtspieler sind aufgrund der „Faszination Wii" gewillt, sich ernsthaft mit der Materie Videospiel auseinanderzusetzen, sich beraten zu lassen, selber die Wii-Fernbedienung zu schwingen und natürlich Hard- und Software zu kaufen. Währenddessen buhlen PlayStation 3 und Xbox 360 weiterhin um die Gunst der Core-Gamer. Nintendos Plan scheint also voll aufzugehen.

Wie hoch ist eigentlich der Beratungsbedarf bei der Wii? Höher als bei PS3 und Xbox 360?
Felix: Sagen wir es mal so: der Beratungsbedarf bei Nintendos Wii ist nicht größer, sondern einfach anders. In Bezug auf die Xbox 360 und die PlayStation 3 werden schlichtweg speziellere Fragen gestellt, etwa was man tun muss, um Videos oder Musik vom PC auf die Konsole zu streamen. An so etwas würden die meisten Wii-Käufer – beispielsweise Eltern oder Großeltern – noch nicht mal denken. Die fragen eher, was diese kleinen blauen Symbole auf den Rückseiten der Spieleverpackungen bedeuten.

Für welchen Wii-Titel gibt es derzeit die meisten Vorbestellungen?
Alex: Das dürfte wohl *Wii Fit* sein. Denn das ist seit dem Weihnachtsgeschäft komplett ausverkauft. Allerdings sollte man an dieser Stelle zwischen Casual- und Core-Game differenzieren. Dem typischen Casual-Gamer ist es meist egal, ob er ein vermeintliches *Wii Fit 2* am Tag der Veröffentlichung erhält oder nicht. Der Core-Gamer ist da schon etwas penibler. Der informiert sich vorher und weiß, an welchem Tag sein Wunschtitel erscheint. Daher nehmen wir die meisten Vorbestellungen auch eher im Bereich Xbox 360 und PlayStation 3 entgegen.

Man hört oft, dass Drittthersteller-Software für Wii nicht gut läuft. Könnt ihr das bestätigen?
Felix: Das würde ich so nicht unbedingt unterschreiben. Natürlich laufen die Nintendo-eigenen Produkte immer noch am besten, aber es ist nun auch nicht so, dass sich Drittthersteller-Software gar nicht verkaufen würde. Ich denke da zum Beispiel an *Rayman Raving Rabbids TV Party*, das einer der begehrtesten Wii-Titel in unserem Weihnachtsgeschäft war, oder an *Lego Indiana Jones* und *Boom Blox*, die sich zahlreiche Kunden auf unsere Empfehlung hin gekauft haben und mit denen sie sehr zufrieden waren.

Vielen Dank und noch viel Erfolg weiterhin!

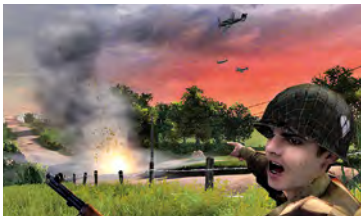
CONTROLLER-CHECK

Zwei Jahre Wii, zwei Jahre Fernbedienung. Aber nicht alles, was man mit dem Fuchtel-Controller spielte, war eitel Sonnenschein. Wir blicken zurück.

WORMS: ODYSSEE IM WURMRAUM: Mit dem Ziel, das *Worms*-Gameplay zu vereinfachen und somit auch Neulinge an die Serie zu binden, haben THQ und das Team 17 mit der Entwicklung begonnen. Dieses kühne Vorhaben ist gescheitert: Umständliche Gesten und komplexe Menüs erschweren das eigentlich simple Spielprinzip unnötig.

SIMCITY CREATOR: Da! Hier! Diese kleine Schaltfläche da drüben! Ja, genau die! Ich visiere vorsichtig an … und verfehle! *SimCity Creator* war spielerisch eine sehr gehaltvolle Simulation, nur bei der Steuerung griff EA daneben. Und nicht jeder hat einen 52-Zoll-Fernseher, um die winzigen Buttons zu treffen.

BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME: Aus der Spielanleitung („Wie werfe ich eine Handgranate?"): „Halte den Plus- oder Minus-Knopf gedrückt und visiere mit dem Zielring das Ziel an. Dann lässt du den Knopf los und machst eine Wurfbewegung mit deiner Wii-Fernbedienung, um die Granate zu werfen." – Weniger abstrakt, bitte!



METROID PRIME 3: CORRUPTION: Die hervorragenden Kritiken verdankt *Metroid Prime 3* vor allem der geschmeidigen Steuerung. Türen öffnet man, als stünde man direkt davor, das Umdrehen geht flott von der Hand und auch die Präzision hätte nicht besser sein können. Eine deutliche Steigerung gegenüber den GC-Teilen!

SPIEL'S NOCHMAL, BABY!

TEXT
Christoph Kraus, Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE, Nintendo

Volle Kontrolle oder pures Recycling? Wir stellen alle Wii-makes der „New Play Control!"-Reihe vor.

PIKMIN

Kaum zu glauben: *Pikmin* war Ende Oktober 2001 erst das vierte verfügbare GameCube-Spiel, obwohl die Würfelkonsole zu dieser Zeit schon mehrere Wochen (!) in Japan erhältlich war. Allein diese Tatsache zeigt aus heutiger Sicht, wie stark Nintendo seinerzeit auf den Software-Nachschub aus den eigenen Reihen angewiesen war. Am 6. Februar ist die Simulation um den sympathischen Captain Olimar, der sein verunglücktes Raumschiff wieder flott machen muss, nun als erster Titel der „New Play Control!"-Reihe in Europa erschienen und macht im Test einen wirklich durchdachten Eindruck (siehe Seite 54). Die Portierung beweist, dass ein hervorragendes Spiel mit einer maßgeschneiderten Steuerung noch besser werden kann. Klingt wie eine Presseformulierung, ist in diesem Fall aber tatsächlich so. Und diese augenfällige Verbesserung gelingt leider nur den allerwenigsten Remakes. Respekt!

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●●

CHIBI-ROBO!

Als *Chibo-Robo!* am 26. Mai 2006 erschien, war der GameCube fast schon ein Koma-Patient: Der Spielenachschub war längst ins Stocken geraten und mit einer Wiederbelebung rechneten selbst die treuesten Fans nicht mehr. *Chibi-Robo!* ist vor diesem Hintergrund stark aus dem Visier der Spieler geraten und fand – trotz anständiger Wertungen – kaum noch Käufer. Was viele nicht wissen: In den USA erschien vor knapp zwei Jahren eine DS-Fortsetzung unter dem Titel *Chibi-Robo!: Park Patrol* – allerdings nur in einer sehr geringen Auflage, weil das Spiel exklusiv bei der Handelskette Wal-Mart vertrieben wurde. Dass es dort kein kommerzieller Überflieger werden würde, war allen Verantwortlichen klar. Deshalb finden wir es mutig, *Chibi-Robo!* innerhalb der „New Play Control!"-Reihe zu veröffentlichen. Zumindest für den japanischen Markt ist die Entscheidung nachvollziehbar, denn dort dürfte der ziemlich kuriose Titel noch am ehesten eine Zielgruppe finden. In dem Spiel steuert ihr einen Stromstecker, der das Haus der Familie Sanderson reinigen muss, um zum Super Chibi Robo aufzusteigen. Um dieses Ziel zu erreichen, stehen ihm immerhin einige Helfer zur Verfügung, zum Beispiel Chibis gesprächiger Freund Telly Vision. Der versorgt ihn mit nützlichen Tipps zum Weiterkommen. Ein erneuter Release für den westlichen Markt ist eher unwahrscheinlich.

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●

PIKMIN 2

Auch der zweite Teil des knuffigen Nintendo-Strategiespiels übernimmt eine wichtige Rolle im Wii-Portfolio. Schließlich müssen die neuen Wii-Spieler erst mit der Serie vertraut werden, bevor das angekündigte *Pikmin 3* in die Läden kommt. Denn ein größerer Bekanntheitsgrad im Vorfeld ist nötig, um die (noch nicht allzu bekannte) Reihe auf der Wii zu weiterem Erfolg zu führen. Daher ist es nur logisch und konsequent, dass Nintendo auch den zweiten *Pikmin*-Teil als „Wii-make" herausbringt. Wir rechnen mit einer Steuerung, die sich an die des ersten Teils anlehnt. Außerdem würden wir uns stark wundern, wenn *Pikmin 2* nicht im 16:9-Breitbildmodus und in 480p-Auflösung brillieren würde, denn einen technischen Rückschritt gegenüber dem ersten Teil darf man sich nicht erlauben. Gameplay und Spielprinzip sind identisch zu *Pikmin*, aber weitere Pikmin in verschiedenen Farben verlangen euch noch mehr Hirnschmalz beim Absolvieren der Rätsel ab.

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●●

METROID PRIME

Als Nintendo zum ersten Mal ein neues *Metroid* in 3D ankündigte, lag auf den Schultern der Retro Studios, die das Teil entwickelten, eine Last, die der Weltkugel des Atlas in nichts nachstand. Schließlich zählt das Science-Fiction-Fest *Super Metroid* auf dem SNES zu den besten und atmosphärisch dichtesten Videospielen aller Zeiten. Ein 3D-Shooter mit Adventure-Einlagen, und dazu noch auf einer Konsole? Doch die Retro Studios schafften es, die Bedenken der Fans ein für allemal aus der Welt zu schaffen: *Metroid Prime* erschien im März 2002 und steht den großen Vorgängern in nichts nach. Nur eines machte manchen Spielern arg zu schaffen: Zwar war die Ego-Shooter-Steuerung für das eher ungeeignete Game-Cube-Pad gut gelöst, allerdings schreckte die ungewohnte Controller-Belegung einige Spieler ab. Sebastian erinnert sich beispielsweise noch genau an einen guten Freund aus dem Latein-LK, der das fantastische Spiel entnervt in die Ecke legte, da er mit den Doppelbelegungen der vielen Buttons nicht zurechtkam. Mit der Wii-FB sollte dieses Problem nun der Vergangenheit angehören: Die hervorragende Steuerung, die wir aus dem dritten Teil der Trilogie bereits kennen, dürfte auch diesen Klassiker nochmals aufwerten und für noch mehr Mittendrin-Gefühl sorgen. Da der Titel auch auf dem Cube technisch auf höchstem Niveau war, kommt auf der Wii die wohl definitive Version eines zeitlosen Klassikers auf uns zu. Kauf-Tipp für alle, die *Metroid Prime* verpasst haben!

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●●

METROID PRIME 2: ECHOES

Auch die Fortsetzung der Trilogie wird ihren Weg auf die Wii finden. Die Retro Studios bauten 1:1 auf den Vorgänger auf: Wieder schlüpft ihr in die Rolle der Kopfgeldjägerin Samus Aran. In *Echoes* erforscht ihr einen neuen Planeten, der sowohl eine Licht- als auch eine Schattenseite besitzt. Begibt sich Samus auf die dunkle Seite, nagt giftiger, wabernder Nebel permanent an ihrer Energie-Anzeige. Technisch und spielerisch steht der zweite 3D-Ausflug der Traditionsserie dem direkten Vorgänger in nichts nach, besonders der serienmäßig gewohnt brillante Soundtrack macht den Titel zu einem echten Erlebnis. Nur eines bleibt bitter in Erinnerung: *Metroid Prime 2* ist bockschwer, besonders die zahlreichen Endgegner fordern selbst abgebrühten Zockern einiges ab. Wir sind gespannt darauf, wie es mit der Wii-Fernbedienung aussehen wird. Noch schwerer – oder sogar um einiges leichter? Außerdem bot *Echoes* als erstes und einziges *Metroid*-Spiel auf einer Heimkonsole einen (eher langweiligen) Mehrspielermodus, in dem ihr euch im Splitscreen bekriegt. Ob das gutgeht, wenn vier Wii-Fernbedienungen im Zimmer herumfuchteln? Zumindest sollte, wie auch im ersten Teil, die Wii-Steuerung für eine noch packendere Atmosphäre sorgen und das düstere Weltraumspektakel mit vielen Kleinigkeiten nochmals aufwerten. Außerdem erfahrt ihr im zweiten Teil, woher Dark Samus stammt, um die sich der dritte Teil dreht. Wenn wir wie in *Metroid Prime 3* wieder per Nunchuk den Grapple Beam schwingen und mit dem eigenen Arm auf grimmige Aliens zielen dürfen, rücken wir die 30 Euro für den Zweitkauf schon jetzt freiwillig raus. Wir wollen die gesamte Trilogie mit der Wii-FB spielen, und zwar jetzt!

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●●

MARIO POWER TENNIS

Auch diese Wii-Portierung haben wir bereits gespielt und bescheinigen der Umsetzung eine sehr hohe Qualität. Das Remake-Bedürfnis ist unserer Einschätzung nach groß, da sich *Mario Power Tennis* auf der Wii wie eine stark erweiterte Version von *Wii Sports* spielt. Das Spiel profitiert dabei von der (wahlweise) sehr simplen Steuerung, bei der das Laufen vom Computer übernommen wird. Der Spieler muss sich dann nur noch ums Schlagen kümmern. Die Vereinfachung trägt insbesondere der neuen Wii-Zielgruppe Rechnung, weitere Eindrücke lest ihr in unserer Vorschau auf Seite 20. *Mario Power Tennis* erscheint am 6. März in Europa.

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●●

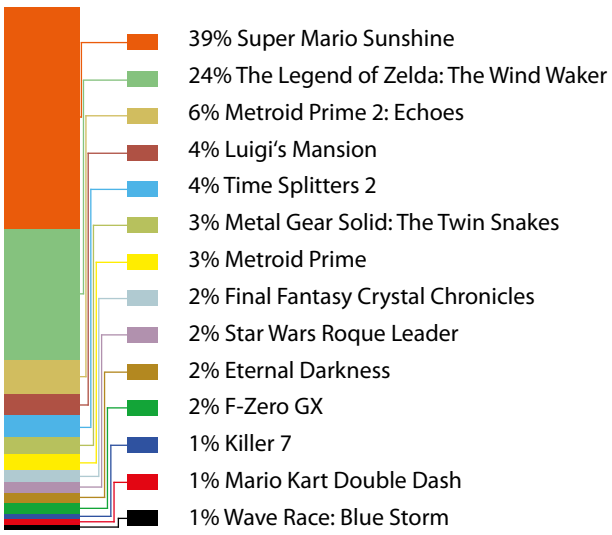
DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Warum ist *Donkey Kong Jungle Beat* eine einmalige, innovative Spielerfahrung geworden? Richtig, weil man es mit Bongo-Trommeln steuert. Und warum ist *Donkey Kong Jet Race* auf der Wii kein absoluter Kracher geworden? Richtig, weil man es NICHT mit Bongo-Trommeln steuert, sondern mit Wii-FB und Nunchuk. Deshalb haben wir bei *Donkey Kong Jungle Beat* auf der Wii so unsere Zweifel: Das Teil war extra für die Trommeln konzipiert, und gerade weil man den Kultgorilla mit heißen Rhythmen vorantrieb und ordentlich in die Hände klatschen musste, um seine Feinde loszuwerden, spielte sich *Jungle Beat* anders als jedes andere Jump & Run zuvor. Wir hoffen daher, dass das flotte Hüpfspiel auch mit Wii-FB und Nunchuk funktioniert, können es uns aber noch nicht wirklich vorstellen. Aber selbst wenn der Controller seinen Dienst tut, ist es ohne Klatschen und Trommeln einfach nicht mehr dasselbe. Wir finden: Ein Spiel, das bereits eine geniale, absolut kreative Steuerung hat, sollte man nicht mit einer anderen innovativen Steuerung verschlimmbessern. Lieber für das Geld ein gebrauchtes Jungle Beat und 'ne Bongo kaufen – und das witzige Musikspiel *Donkey Konga* gleich dazu! Da *Jungle Beat* aber ansonsten zweifelsfrei ein geniales Spiel war, vergeben wir trotzdem 2 Punkte – mit Vorbehalt!

REMAKE-BEDÜRFNIS: ●●

QUICKPOLL

Welche Wii-makes wünscht ihr euch?



MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

THE CONDUIT — Wii

Seit Langem kann sich mit Segas *The Conduit* wieder ein Non-Nintendo-Titel an der Spitze unserer Most-Wanted-Charts behaupten. Kein Wunder, ist der Ego-Shooter doch die große Hoffnung vieler Core-Gamer. Nachdem wir uns im Einzelspieler-Modus bereits austoben durften und davon absolut begeistert sind, können wir es kaum erwarten, den vielversprechenden Mehrspieler-Modus auszuprobieren! In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr mehr!

Wii	The Conduit	Juni/Juli 2009	Ego-Shooter

GTA: CHINATOWN WARS — DS

Am 20. März feiert die *Grand Theft Auto*-Reihe endlich ihr Debüt auf Nintendo-Konsolen. In *Chinatown Wars* dürft ihr euch schon bald auf dem DS in den Straßen von Liberty City vergnügen und euch an der beeindruckenden Handlungsfreiheit und der coolen Inszenierung des Spiels erfreuen!

DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	20. März	Action

DRAGON QUEST — DS/Wii

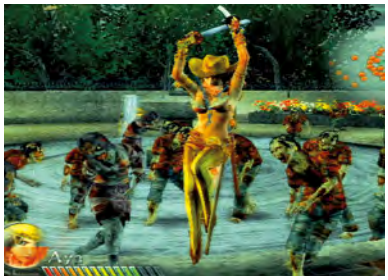
Dragon Quest und kein Ende! In dieser Ausgabe stellen wir euch das Remake des fünften Teils für den DS vor, doch stehen mit Teil IX und X bereits weitere Vertreter dieser RPG-Reihe für Nintendo-Konsolen in den Startlöchern.

DS	Dragon Quest: Die Hand der ...	Februar 2009	Rollenspiel
DS	Dragon Quest IX	Nicht bekannt	Rollenspiel
Wii	Dragon Quest X	Nicht bekannt	Rollenspiel

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.



ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

DIE GILDE (DS)
Einschätzung: ●●●●○

OVERLORD: MINIONS (DS)
Einschätzung: ●●●●○

DER VORSCHAUTEIL

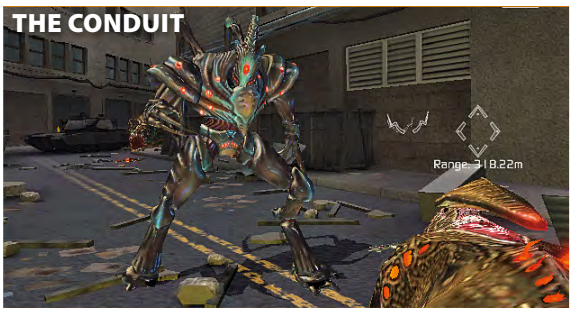
Wii

37 Baphomets Fluch Director's Cut
22 Mario Power Tennis (New Play Control)
28 MadWorld
30 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
35 Marbles! Balance Challenge
36 MotoGP
32 MySims Party
26 Pro Evolution Soccer 2009
24 Sonic und der schwarze Ritter
34 Tales of Symphonia 2
38 Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up

DS

41 Aqua Panic
38 Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut
41 Elite Forces Unit 77
30 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
40 Suikoden: Tierkreis

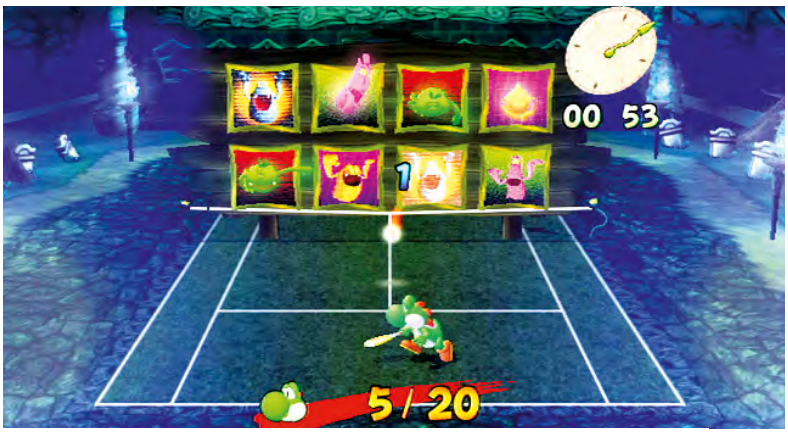
MOST-WANTED-CHARTS



Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Conduit	3
2	2	Pikmin 3	5
3	3	Wii Sports Resort	4
4	Neu	Sonic und der schwarze Ritter	5
5	5	Pro Evolution Soccer 2009	2

Platz	*	Titel	Monate
1	1	GTA: Chinatown Wars	7
2	2	Mario & Luigi 3	1
3	3	Pokémon Platin	3
4	5	Kirby Super Star Ultra	3
5	3	Chrono Trigger DS	4

RUTSCHGEFAHR Ein paar fiese Items dürfen in einem zünftigen Mario-Multiplayer-Spiel einfach nicht fehlen. Mario Kart lässt grüßen!



LUIGI'S MANSION Auf dem alten Horror-Anwesen müsst ihr verschiedene Geister mit eurem Schlag treffen. Yoshi hat's dabei voll drauf.

MARIO POWER TENNIS

FAKTEN

- 14 Charaktere, …
- … jeder mit zwei Power Shots
- Dezent verbesserte Wii-Präsentation
- Mit Lautsprecher-Sounds aus der Wii-FB
- Darstellung in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Neue Steuerung, alter Spaß? Wir haben das GameCube … äh, Wii-Tennis-Fest in der Redaktion probespielen können!

Wii Sports mag zwar auf Partys das oberfette Spielspaßbrett sein, aber machen wir uns nichts vor: Wer seit fünf oder mehr Jahren Games zockt, wird wegen der geringen Spieltiefe maßlos unterfordert. Eine gewisse Lernkurve im Anschmettern flotter Bälle ist zwar nicht von der Hand zu weisen, aber weil die Miis stets vom Computer gelenkt werden, herrscht für geübte Profis kaum Anspruch. *Mario Power Tennis* war seinerzeit auf dem GameCube eines der besten Funsport-Spiele – und hält diese Referenz im Tennis-Genre bis heute. Jetzt kommt das Ganze mit der bewegungsintensiven *Wii Sports*-Steuerung auf den Rasen. Doch das Experiment könnte auch ganz gewaltig nach hinten losgehen, wenn die Schlagpräzision nicht stimmt. N-ZONE hat für euch mitgeschmettert.

KOPIEREN & EINFÜGEN

Wenn wir über *Mario Power Tennis* reden, dann sprechen wir über Einzel- und Doppelturniere, Ringschussduelle, Item-Schlachten und acht weitere Minispiele. Uns kommen außerdem sofort die 18 Figuren aus dem Mario-Universum in den Sinn – im Einzelnen sind dies Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Yoshi, DK, Diddy, Bowser, Bowser Jr., Peach, Daisy, Koopa, Wiggler, Boo, Shy Guy, Fly Guy, Paratroopa und die Piranha-Pflanze. Auch die zehn Stadien mit unterschiedlichen Platzbelägen waren teilweise richtig ausgefeilt. Zum Beispiel packte man in Luigis Geisterhaus die Schläger aus oder wusch auf der Piazzale Delfino aus *Super Mario Galaxy* den Dreckboden wieder rein. Auch Donkey Kongs Dschungel-Court präsentierte sich von seiner besten Seite und war zum Beispiel mit herumliegenden Bananen bestückt, die selbst das erprobteste Tennis-Ass aus der Form brachten.

Zugegeben, dies alles wirkt heute nicht mehr so richtig neu – in ähnlicher Form haben wir das Gameplay zum Beispiel in *Sega Superstars Tennis* für die Wii gesehen. Aber noch heute geht von *Mario Power Tennis* eine Faszination aus, die seitdem im Tennis-Genre kaum mehr erreicht wurde: Man kann es dank der direkten Steuerung, die wirkt, als sei sie aus *Wii Sports* übernommen, ohne Vorkenntnisse in die Hand nehmen. Außerdem bietet das Spiel auch genügend Tiefgang für Profis – und selbst die entdecken immer wieder neue Kniffe.

SPIELT, WIE'S ZU EUCH PASST

Aber was ist eigentlich besser als auf dem ehrenwerten Cube? Schon kurz nach dem Anschalten fällt der sanftere Einstieg ins Auge: War man in der GameCube-Fassung noch weitgehend auf sich alleine gestellt, gibt es jetzt ein Tutorial, das alle Spielgrundlagen anschaulich vermittelt. Spielekenner

EHRENSACHE? Natürlich dürft ihr euch in diversen Minispielen versuchen.

MATCHBALL Bowser lässt sich nicht von den Geistern irritieren und setzt zum finalen Schlag an.

FAIRPLAY? Gleich acht Arme zu haben, zahlt sich beim Tennis definitiv aus!

brauchen solche Tipps zwar nicht unbedingt, dafür ist die *Wii Sports*-Zielgruppe auf solche Hinweise stark angewiesen. Man darf Nintendo übrigens nicht vorwerfen, sie hätten das Spielprinzip durch einen zu niedrigen Schwierigkeitsgrad „verwässert". Zwar ist es jetzt auch möglich, die Laufbewegung der Tennisspieler dem Computer zu überlassen, aber die Steuerungs-Option ist bewusst optional. Früher konnte man lediglich bestimmten, ob die Spezialschläge automatisch oder manuell ausgeführt werden. Die Technik zeigt sich jedoch von ihrer besten Seite. In 480p-Auflösung und mit Breitbild wirkt *Mario Power Tennis* nicht nur äußerst hübsch, sondern spielt auch in einer Liga mit aktuellen Wii-Titeln. Kleine verbesserte Details – zum Beispiel eine Zoom-Anzeige beim Anschlag – zeugen ebenfalls von liebevoller Programmierung. Gerade in solchen Dingen zeigt sich, dass Nintendo selbst bei „Wii-makes", die für 30 Euro in den Handel kommen, motiviert zur Sache geht. Wenn diese Begeisterung dann auch irgendwann in neuen, genialen Spielen resultiert, sind wir sogar NOCH zufriedener.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

Vegeta10000: Grafisch ist das ja nix anderes als auf dem GameCube, nur die Steuerung ist anders! Oh Mann, da kaufe ich doch das Spiel nicht. Wenn die mal ein NEUES Mario Tennis bringen würden … Ich habe nix gegen das Spiel, aber die Zeit für eine GameCube-zu-Wii-Umsetzung hätten die echt auch in ein NEUES Mario Tennis stecken können! Für Leute, die die Cube-Fassung nicht haben, ist das gut, aber ich denke, dass die Cube-Version billiger zu holen ist.

nes243: Ich hole es mir, sei's drum, dass es keine großen Verbesserungen gibt … Die GC-Version war geil und die für die Wii damit auch.

Retro-Fan: Also an der Grafik hat sich wirklich nichts geändert. Finde ich etwas schade, aber wenn die Steuerung stimmt, warum nicht? Werde es mir jedoch nicht kaufen, da ich dieses Spiel bereits für GameCube besitze. Sollten jedoch neue Funktionen wie Online-Spiel eingeführt werden, dann sieht die Sache gleich wieder anders aus (Anm. d. Red.: Nee, gibt's leider nicht.).

DAS IST NEU!

Mario Power Tennis ist als „New Play Control!"-Titel eine wirklich gute Umsetzung. Fakt! Hier sind einige Änderungen, die der Redaktion beim Spielen aufgefallen sind, im Überblick.

Wii Sports im Pilzkönigreich: Wer das Nunchuk abzieht, kann wie bei Wii Sports spielen. Ihr braucht dann nur noch zu schlagen. Das Auf-den-Ball-zulaufen übernimmt der Computer.
Eingedeutscht: Eine kleine, kaum nennenswerte Änderung. Im Ladebildschirm vor einer Partie heißt es jetzt „[Charakter 1] gegen [Charakter 2]", nicht mehr „versus". Nett!
Aufgehübscht: Die Auflösung von Mario Power Tennis beträgt 480p. Zudem wird das Spiel im 16:9-Breitbildformat präsentiert. Das Spiel zählt nicht nur deshalb zu den hübschesten Wii-Spielen. Schon irgendwie krass, wenn man das eigentliche Alter des Spiels bedenkt!
Neue Anzeigen: Oben auf dem Bildschirm seht ihr jetzt neue Symbole. „A" und „M" informieren euch über automatische oder manuelle Steuerung. Außerdem sind die Anzeigen für die Power-Schläge neu gemacht.
Neu mit Zoom: Beim Anschlag und wenn der Ball ins Aus geht, wird jetzt ein Fenster (links unten) eingeblendet. Darin sieht man die Figuren in Nahaufnahme. Sieht sehr gut aus!
Mini-Boxen: Die Charaktere freuen sich diesmal nicht über den Fernsehlautsprecher, sondern quasseln aus dem Wii-FB-Lautsprecher Sätze wie „Wario, the winner!" oder „Jahuu!".
Lehrgang: Bevor Mario Power Tennis losgeht, erklärt ein Tutorial die wichtigsten Grundlagen zum Spiel. Die Steuerung wird gut erklärt, sodass auch Anfänger rasch zurechtkommen.

VORSCHAU Wii

MARIO POWER TENNIS

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	06. März 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Sehr gute Vom-GameCube-auf-die-Wii-Portierung. Das täuscht aber nicht drüber hinweg, dass es nichts wirklich Neues ist.

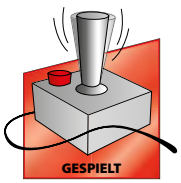
FAKTEN

- Die Story wird in zahlreichen Render-Videos erzählt
- Lautsprecher-Sounds aus der Wii-FB (z. B. beim Schlagen)
- Mit Kampfmodus für zwei Spieler
- Inklusive Online-Ranglisten
- Unterstützt 16:9 und 480p-Auflösung

TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE



SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

Sitzt, wackelt nicht, hat trotzdem Luft. Wir sagen euch, warum Segas Turbo-Igel keine Rußschleuder-Steuer abdrücken muss!

Während da draußen über eine Steuer für PS-starke Benzinschleudern diskutiert wird, pfeift Sonic auf die Maßregelungen der Politik. Warum sollte ausgerechnet der animalische Vollgas-Flitzer vom Gas gehen, wenn es doch ohne Temposchübe furchtbar langweilig wäre? Das weiß auch Sega und hat ein Wii-exklusives neues *Sonic*-Spiel entwickelt, in dem ausnahmsweise keine Wer-Igel vorkommen, auch keine Was-Wölfe und keine Weshalb-Bullen. Gut, der Wortwitz im letzten Satz war wirklich nicht der beste, aber dafür geht es jetzt mit geballten Fakten weiter – ganz seriös natürlich.

EIN NUNCHUK, BITTE!

Sonic und der Schwarze Ritter erinnert spielerisch sehr stark an *Sonic und die geheimen Ringe*. Wir erinnern uns: Das Wii-Debüt von Segas Blaumann erschien im März 2007 und bestach mit einer märchenhaften Atmosphäre, fordernden Missionen sowie einer Steuerung, die uns seinerzeit – gerade aufgrund ihrer Simplizität – gefiel. Ohne den Analogstick des Nunchuks hielt man einfach die Wii-Fernbedienung in der Hand und bewegte sie nach links oder rechts, um Sonic in die entsprechende Richtung zu lenken. Neigte man die weiße Lenkstange nach vorne oder hinten, vollführte Sonic den sogenannten Jump Dash oder bremste ab. Das Ganze hatte nur zwei entscheidende Nachteile: Man sah nicht, was hinter einem passierte, sondern konnte nur auf herannahende Barrieren und Gegner reagieren. Auch das Rückwärtslaufen gestaltete sich sehr träge. Dessen war sich wohl auch der Director Tetsu Katano bewusst. Er nahm ein Nunchuk in die Hand und war davon so begeistert, dass er die Steuerung im Wii-Nachfolger komplett umkrempelte. Wie die Basis-Bewegungen genau funktionieren, beschreiben wir im separaten Extrakasten.

In den 13 Arealen, die ihr auf der Weltkarte auswählt, lauft ihr aus der

RÜTTELN UND SCHÜTTELN Dieser Boss ist ein harter Brocken. Er hat euch gefasst und ihr müsst euch losreißen.

SCHWARZ-ROT-GOLD Färbt sich dieses Fadenkreuz golden ein, erwirkt ihr einen noch härteren Treffer.

Von-hinten-Perspektive drauflos und hakt jeweils eine bestimmte Aufgabe ab. Sekundärziele gibt es nicht. In einer Mission müsst ihr zum Beispiel 80 Ringe sammeln und diese an die Stadtbewohner verteilen, indem ihr einfache Reaktionstests nach dem Muster „Schnell A drücken! Schnell den Stick runter bewegen! Schnell B drücken!“ abarbeitet. Andere Levels sind deutlich actionreicher und verlangen von euch zum Beispiel das Bezwingen eines Endbosses, dem ihr mit eurer Klinge ordentlich Dampf macht. Es gilt, in diesen Momenten den richtigen Augenblick abzuwarten, um mit der Wii-Fernbedienung einen Schlag auszuführen. Auch gelegentliche Ausritte – etwa auf die Schienen einer stillgelegten Bahnstrecke – stehen auf dem Programm und bringen Abwechslung ins Spiel. *Sonic* profitiert dabei von der sauberen, gewohnt schnellen Grafik und einer richtig schciken Menü-Präsentation. Gerade das stimmige Gesamtpaket ist uns bei *Sonic und der Schwarze Ritter* positiv aufgefallen. So haben wir's gern!

GRÜN, BLAU, ALLES DABEI

Wir waren anfangs jedoch ziemlich perplex, als wir im Ausrüstungsmenü – kein Scherz! – „feuchte Kekse“ und „Donuts“ auswählen konnten, um die darauf basierenden Fähigkeiten in bewährter Rollenspiel-Manier auf unseren Helden zu verteilen. Nach einem anfänglich verblüfften Ausruf („Ist das ein Gag in der Preview-Version?!“) müssen wir nach einer mehrstündigen Spielsitzung aber gestehen, dass die kuriosen Items letztlich doch ganz gut ins Spiel passen. Schließlich ist *Sonic und der Schwarze Ritter* in der Sagenwelt von König Artus angesiedelt und handelt von einem sagenumwobenen Schwert, mit dem Sonic beweisen muss, dass er der Meister des Schwertkampfes ist. Vor diesem Rollenspiel-Hintergrund ist die Entscheidung der Designer, eher schräge Items zu integrieren, also nachzuvollziehen. Auch das Setting gefällt uns nach anfänglicher Skepsis richtig gut. Sind die ersten Levels noch relativ gleichförmig, brausten wir schon bald durch herrlich grüne Wiesen und erfreuten uns am strahlend blauen Himmel. In solchen Augenblicken kann man Segas Handschrift klar erkennen. Wir rechnen mit einer guten Wertung im Achtziger-Bereich, wenn wir *Sonic und der Schwarze Ritter* in der nächsten N-ZONE ins Testnest schleusen – dann auch mit fundierten Eindrücken zum Kampfmodus, in dem sich zwei Spieler mit zahlreichen Charakteren duellieren. Bis dahin kann der Igel noch ruhig seinen Winterschlaf genießen. So erspart er sich wenigstens die TV-Diskussionen über Tempolimits auf bundesdeutschen Autobahnen.

VORSCHAU **Wii**

SONIC UND
DER SCHWARZE RITTER

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Abwrackprämie? Ohne Sonic! Der PS-Igel hat die Klinge fest im Griff und gut Tempo drauf. So muss das sein, so wollen wir das!

FUCHTEL-SONIC Hey, da hat doch glatt jemand die Schwertsteuerung von Zelda übernommen!

PILLEPALLE Auf dieser Schiene habt ihr maximalen Halt, ihr kontrolliert einzig das Schwert.

HAND IN HAND

Her mit dem Nunchuk! Hier lest ihr, welche wichtigen Bewegungen ihr in Sonics zweitem Wii-Exklusiv-Spiel wie ausführt.

NUNCHUK:

Analogstick: Sonic bewegen – ist ja klar. Das funktioniert auch deshalb gut, weil die Bahnen relativ schmal sind. Dadurch erreicht Sega ein hohes Spieltempo, da man nicht immer aufpassen muss, wohin man läuft.

Z: Mit Personen sprechen – das ist zum Beispiel nötig, um Ringe an die Bewohner einer Stadt zu verteilen.

Wii-FERNBEDIENUNG:

Schütteln: Gegner angreifen oder das Schwert benutzen – das erinnerte uns ein wenig an *Twilight Princess*.

A: Jump Dash – damit hechtet Sonic mit voller Wucht nach vorne oder springt.

B: Seelen-Angriff aktivieren – dabei handelt es sich um eine sehr mächtige Attacke, die aber Magie kostet und daher nur kurzzeitig verwendbar ist.

FAZIT: Die Steuerung ist wesentlich präziser ausgefallen als bei *Sonic und die geheimen Ringe*. Denn nur mit der Wii-Fernbedienung waren präzise Bewegungen kaum möglich, vor allem das Rückwärtslaufen wirkte sehr träge. Jetzt habt ihr Sonic mit allen seinen Moves gut im Griff. Auch die an Quick-Time-Events erinnernde Schwertsteuerung während der Bossfights ist gut gelöst.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

PES-Trainingplan: Torschüsse und Abwehrarbeit standen auf dem Programm.

FAKTEN

- Klassischer Kick per Classic-Controller wählbar
- Meister-Liga-Modus und Champions League
- Umfangreiches Tutorial
- Zielen per Wii-FB-Pointer
- Neue Freistoß-Steuerung

TEXT
David Martin & Maik Koch

LAYOUT
David Mola

BILDER
Konami

INS LANGE ECK Während ihr in PES 2008 lediglich den Torschuss abgegeben habt, zielt ihr im neuen Teil mit der Pointer-Funktion der Wii-FB.

FREISTOSS-SPEZIALIST Auch das Ausführen der Freistöße und Ecken wurde in der Wii-Version von Pro Evolution Soccer 2009 überarbeitet.

KÖNIGSKLASSE Im exklusiven Champions-League-Modus führt ihr eure Elf an die Spitze des europäischen Vereinsfußballs.

„Pro Evolution Soccer 2009 lässt sich wahlweise auch mit dem Classic-Controller zocken.“

Auf geht’s in die Kommentatoren-Kabine: Maik Koch und David Martin, innerhalb der N-ZONE-Redaktion auch bekannt als Maik Netzer und David Delling, nehmen *Pro Evolution Soccer 2009* für Wii gemeinsam unter die Lupe. Kann Konami im Vergleich zur Vorsaison noch eine Schippe draufpacken? Wir übergeben an den Spielfeldrand zu Maik und David.

MAIK: Willkommen zur Vorberichterstattung von *Pro Evolution Soccer 2009*. An meiner Seite begrüße ich den *Pro Evo*-Experten David Martin. Auf welche spielerischen Verbesserungen dürfen wir uns in *PES 2009* freuen?

DAVID: Neben der überarbeiteten Steuerung mit Wii-FB und Nunchuk kommen gut eingespielte Konsolen-Kicker in den Genuss der traditionellen Gamepad-Bedienung. Denn *Pro Evolution Soccer 2009* lässt sich wahlweise auch mit dem Classic-Controller zocken. Neulinge benutzen mit der Wii-FB die stark vereinfachte Remote-only-Steuerung – hierzu hält der Spieler die Wii-Fernbedienung waagerecht in der Hand.

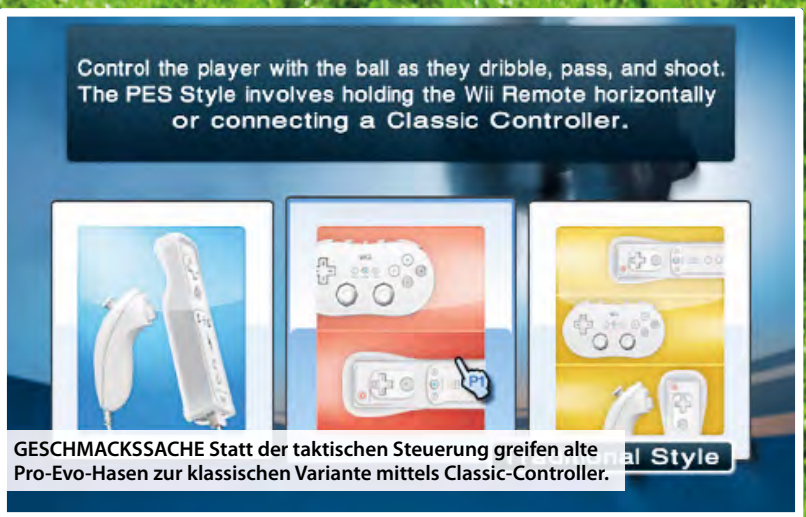
MAIK: Wie macht sich die überarbeitete Steuerung mit Nunchuk und Wii-FB im Detail bemerkbar?

DAVID: Ja gut, mit dem Pointer der Wii-Fernbedienung sucht sich der Spieler im Angriff die Ecke aus, in die er den Ball mit dem B-Knopf versenken will. Während der Saisonpause hat das Team offensichtlich auch am taktischen Verhalten der Abwehr gearbeitet. Wird etwa zusammen mit Wii-FB und Nunchuk gezockt, weist eine gelbe Markierung auf einen zweiten Spieler hin, der sich mit dem Analogstick des Nunchuks steuern lässt. Außerdem verspricht die Teamleitung eine verbesserte Freistoß-Technik, womöglich kommt auch hier die bewährte Pointer-Funktion zum Einsatz. Ein ausführliches Tutorial erklärt den Fans alle Steuerungsvarianten.

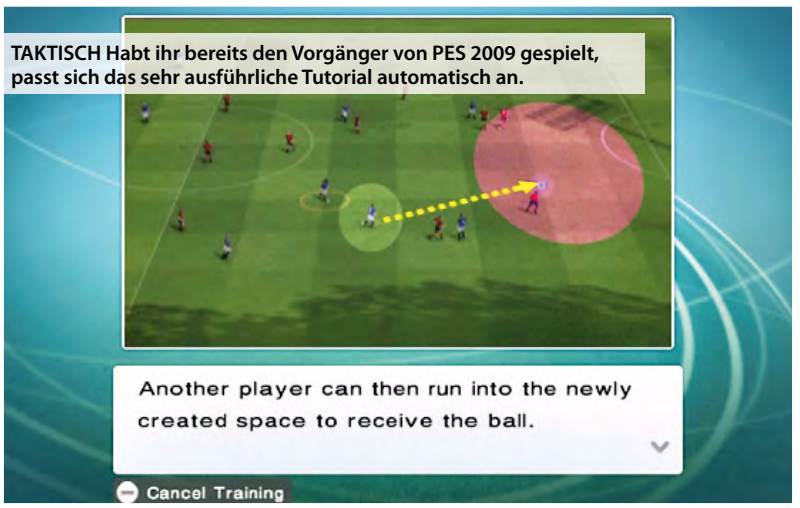
MAIK: In der letzten Saison mussten *Pro Evo*-Fans auf die Meister-Liga verzichten. Welche Wettbewerbe erwarten uns in diesem Jahr?

DAVID: Neben dem exklusiven Champions-League-Modus bestreiten die Wii-Spieler dieses Jahr erstmals auch die Meister-Liga. Welcher Umfang den Spieler letztendlich erwartet, das zeigt sich erst in der Testversion. Wir nehmen aber an, dass sich der Wii-Ableger in puncto Lizenzen nicht sonderlich von den anderen Konsolenversionen unterscheiden wird.

MAIK: Vielen Dank, Herr Martin, wir freuen uns schon auf die neue Saison und sind gespannt, welche Bedienvariante sich am Ende durchsetzen wird. Die auswählbare Classic-Steuerung und die Meister-Liga bieten nun endlich auch für Vielzocker den richtigen Anreiz für die neue *Pro Evo*-Saison. Wir lesen uns zum Anstoß in der Test-Version. Auf Wiedersehen!



GESCHMACKSSACHE Statt der taktischen Steuerung greifen alte Pro-Evo-Hasen zur klassischen Variante mittels Classic-Controller.



TAKTISCH Habt ihr bereits den Vorgänger von PES 2009 gespielt, passt sich das sehr ausführliche Tutorial automatisch an.

RASENSCHACH Mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk lasst ihr Spieler in den freien Raum laufen und spielt punktgenaue Pässe.

VORSCHAU Wii

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
TERMIN	1. Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Klassische Steuerung sowie Meister-Liga-Modus und genauere Torschüsse machen Lust auf die neue PES-Saison auf der Wii.

EN GARDE Die Bossgegner sind allesamt ziemlich schräge Gestalten.

MADWORLD

Stilvolle Optik und Brutalo-Gameplay – dieses Spiel wird polarisieren!

FAKTEN

- Vom Nachfolgestudio der Okami-Entwickler
- Wird nicht in Deutschland erscheinen
- Es wird auch kurze Fahreinlagen geben.
- Geniale Schwarz-Weiß-Comic-Optik
- Diverse Minispiele …
- … die ihr auch abwechselnd mit Freunden zocken könnt.

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Sega

KLARE SACHE Angesichts solcher Szenen wundert uns nicht, dass MadWorld in Deutschland nicht erscheint.

DREIFACH-COMBO Hier habt ihr eurem Gegner einen Reifen und ein Schild verpasst und ihn in die Stacheln geworfen.

Für die Wii erscheinen nur harmlose Spiele für die ganze Familie. Dieser Meinung sind zumindest so manche Zocker. Doch damit ist im Frühjahr Schluss. Dann bringt Sega neben dem neuesten Teil einer populären Lightgun-Shooter-Reihe auch *MadWorld* auf die Wii. Und *MadWorld* ist alles andere als Kinderkram. Der Actiontitel wendet sich ausschließlich an erwachsene Spieler und könnte schwarzhumoriger kaum sein. Obendrein ist das Spiel extrem brutal und steckt locker alles in die Tasche, was es diesbezüglich auf der Wii zu sehen gab. Ist *MadWorld* nun also eine dumpfe Gewaltorgie, die einfach nur schocken will? Nicht ganz! Denn das Geheimnis des Spiels ist die geniale Inszenierung und ein völlig abgedrehtes Spielprinzip.

REALITY-TV ABSURD

Die Handlung erinnert stark an den Schwarzenegger-Streifen *Running Man*: In der Rolle von Muskelprotz Jack werdet ihr mitten in eine Reality-TV-Sendung geschickt. Die wird von einer Terroristen-Organisation veranstaltet, die ganz Varrigan City in ihrer Gewalt hat und dem Sieger des brutalen Wettbewerbs 100 Millionen Dollar verspricht. Wirklich eine Wahl hat Jack, der übrigens stark an den Schauspieler Ron Perlman erinnert, also nicht – er muss kämpfen und er muss es möglichst spektakulär tun. Ihr steuert Jack im Verlauf des Spiels durch relativ geradlinige Levels und versohlt dabei allerlei grotesken Gestalten den Hosenboden. Zwischendurch gibt es auch Minispiele oder Bosskämpfe zu bestehen.

SCHWINGT DIE SÄGE

Die Steuerung geht leicht von der Hand. Mittels Wii-FB und Nunchuk habt ihr Jack gut unter Kontrolle. Die A-Taste dient zum Schlagen oder Benutzen einer Waffe. Haltet ihr A gedrückt, greift ihr euch einen Gegner oder Gegenstand und tragt ihn so lange, bis ihr die Taste wieder loslasst. Per Schwung mit der Wii-FB könnt ihr das Objekt aber auch werfen oder an bestimmten Stellen benutzen. Somit steckt ihr etwa einen Reifen auf einen Gegner oder werft einen Widersacher in einen Müllcontainer. In diesem Fall fällt dann der Deckel zu und teilt euren Gegner in zwei Hälften. Ja, das Spiel ist brutal. Das wird auch durch eure Sekundärwaffe deutlich – eine Kettensäge, die an eurem rechten Arm montiert ist. Haltet ihr die B-Taste gedrückt, wirft Jack seine Säge an. Schwünge in

EASY RIDER Auch an Bord eures Choppers lasst ihr die Motorsäge sausen.

WEG DA In einigen Umgebungen könnt ihr eure Widersacher auch aus der Arena werfen.

verschiedene Richtungen lassen dazu passend die Klinge sausen und auf dem Bildschirm wird die schicke Schwarz-Weiß-Grafik durch jede Menge rote Farbe ergänzt. Obendrein gibt es eine Vielzahl an Finishing-Moves, allesamt jenseits des guten Geschmacks und vielleicht auch deshalb ziemlich witzig.

KILLER-COMBOS

Wirklich ernst nimmt sich *MadWorld* nicht. Vielmehr übertreibt das Spiel an allen Ecken und Enden. Der TV-Moderator könnte enthusiastischer kaum sein, der Hip-Hop-Soundtrack wirkt schrill und schräg, die Gegner und Bosse sind oft albern kostümiert und das Combo-System übertreibt den Gewalt-Faktor so sehr, dass es schon wieder witzig ist. Ihr bekommt nämlich mehr Punkte, je brutaler ihr eure Gegner ins Pixel-Jenseits schickt. Dazu kombiniert ihr einfach verschiedene Techniken. Einen Bösewicht mit eurer Kettensäge halbieren? Blutig, aber relativ gewöhnlich. Besser wäre es, ihm erst einen Autoreifen überzuziehen, ihm dann ein Verkehrsschild durch den Kopf zu jagen und ihn daraufhin zu packen und an einen vorbeifahrenden Zug zu halten. Oder zieht ihr ihm doch lieber eine Mülltonne über und schleudert ihn dann auf eine Stachel-Wand? Es gibt wahrhaft unzählige Möglichkeiten, eure Gegner um die Ecke zu bringen.

GENIALER LOOK

Grafisch ist *MadWorld* eine wirkliche Überraschung. Die knallharten Schwarz-Weiß-Kontraste der Comic-Optik mögen auf Bildern ungewohnt wirken, in Bewegung sind sie jedoch ein Augenschmaus. Die Levels stecken voller Details und rotes Blut oder gelbe Comic-Schrift beleben das sonst so farblose Geschehen. Unser erster Zock von *MadWorld* hat uns diebisch viel Spaß bereitet. Der war aber vor allem darin begründet, dass wir all die aberwitzigen Brutalitäten des Spiels ausprobiert haben. Und auch wenn Stil und Spielprinzip mehr als nur eine dumpfe Gewaltorgie versprechen, fragen wir uns dennoch, ob *MadWorld* lange motivieren kann. Überzeugt die Klopperei auch dann noch, wenn man sich am Pixelblut sattgesehen hat? Das ist hier die große Frage. Zockern in Deutschland stellt sie sich übrigens nicht, denn da wird das Spiel aus naheliegenden Gründen nicht erscheinen.

N-ZONE.DE ZAPPT

EXKLUSIV!

Ihr könnt von Wii-Baller-Action nicht genug bekommen? Exklusiv auf unserer Website haben wir für alle Wii-Zapper-Freunde einen eigenen Themen-Schwerpunkt zu einem ganz heißen Wii-Spiel eingerichtet, mit Test, Meinungen und eigenen Screenshots- Also Leute, ran an den Zapper – und drauf auf www.n-zone.de!

„Wirklich ernst nimmt sich MadWorld nicht. Vielmehr übertreibt das Spiel an allen Ecken und Enden.“

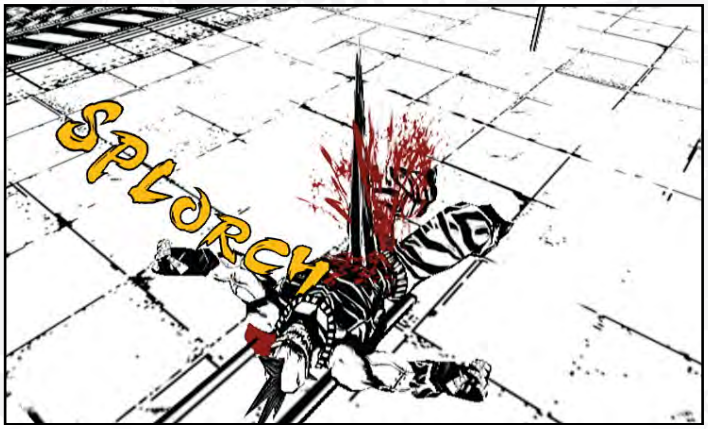
VORSCHAU Wii

MADWORLD

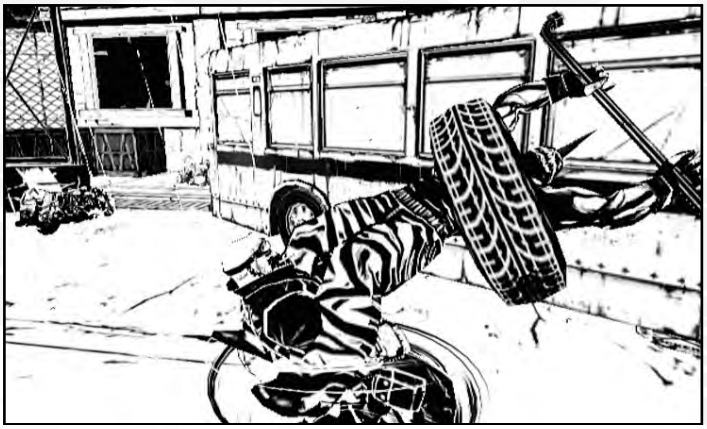
GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Platinum Games
TERMIN	Ende März (nicht in D)

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: MadWorld fasziniert durch die tolle Grafik und die krasse Bildschirmaction. Doch die könnte auf Dauer auch eintönig werden!



COMIC-STIL Wie in einem echten Comic gibt es auch hier diverse „Geräuscheffekt-Worte“.



WIRBELWIND Haltet die A-Taste gedrückt und schwingt die Wii-FB, um eure Gegner zu werfen.

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Nach über zehn Jahren Final-Fantasy-Flaute auf Nintendo-Konsolen steht nun bereits der vierte Titel des Spin-offs Crystal Chronicles in den Startlöchern!

FAKTEN

- Nachfolger zu FFCC: Ring of Fates
- Wii-Version ist 1:1-Umsetzung der DS-Version
- Action-Adventure-Kost à la Secret of Mana
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Beliebige Kombination aus DS- und Wii-Spielern möglich
- Miis können als Masken benutzt werden
- In Japan am 29. Januar erschienen

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Mittlerweile ist es ganze 15 Jahre her, dass sich die beliebte *Final Fantasy*-Serie mit *Final Fantasy VI* (in den USA *Final Fantasy III*) von ihrer langjährigen Partnerschaft mit Nintendo verabschiedete und ins Sony-Lager wechselte. Doch 2003 meldete sich die japanische Rollenspielserie nach langjähriger Abstinenz in etwas anderer Form wieder bei Big N zurück: Square Enix hatte kurzerhand ein externes Team namens The Game Designers Studio damit beauftragt, das Franchise wieder Nintendo-tauglich zu machen. So erblickte das Spin-off *Final Fantasy Crystal Chronicles* das Licht der Spiele-Welt.

KRISTALLBILDUNG

Der Game-Cube-Titel *Final Fantasy Crystal Chronicles* war auf mehrere Spieler zugeschnitten und eröffnete eine eigene Welt mit neuen Völkern, Charakteren und natürlich den namensgebenden mysteriösen Kristallen. Da die Kämpfe nicht rundenbasiert abliefen, erinnerte *Crystal Chronicles* eher an Titel wie *Secret of Mana* oder *Mystic Quest* (in den USA *Final Fantasy Adventure*) als an die großen Hauptspiele der Serie. Das Konzept ging glücklicherweise auf und neben dem Game-Cube-Teil gibt es mittlerweile auch einen WiiWare-Ableger namens *My Life as a King* (2008) und das DS-Spiel *Ring of Fates* (2007). Ein Dämpfer für alle Freunde des Mehrspieler-Monster-Meuchelns vor der Mattscheibe: Jeder zusätzliche Spieler brauchte auf dem Game Cube einen eigenen GBA samt Verbindungskabel, um sich ins Spiel einzuklinken. Während im ebenfalls in Entwicklung befindlichen *The Crystal Bearers* für Wii der Schwerpunkt auf dem Singleplayer-Modus liegen wird, soll mit *Echoes of Time* alles anders werden: Die Fortsetzung zu *Ring of Fates* erscheint parallel auf dem DS und auf der Wii. Der Clou: Beide Versionen sollen zueinander kompatibel sein und eine beliebige Kombination aus bis zu vier DS- und Wii-Besitzern ermöglichen!

KRISTALLKLASSEN

Wie auch in den anderen Teilen der *Crystal Chronicles*-Reihe habt ihr die vier Völker Clavats, Yukes, Selkies und Liltys zur Auswahl, die sich in ihren Charakterwerten unterscheiden, sodass Yuris beispielsweise die besten Mager darstellen oder die menschenähnlichen Clavats eine Affinität zu Schwertern aufweisen. Selbstverständlich spielen auch Kristalle in allen Variationen wieder eine wichtige Rolle. Dass so viele Details der Spielwelt gleich bleiben, stellt für *Final Fantasy* ein Novum dar, da in der Hauptserie bei fortlaufender Nummer stets eine eigene Spielwelt mit neuen Völkern präsentiert wird. Während ihr euch bei den Kristallchroniken auf dem Game Cube permanent in der Nähe eines Kristalls aufhalten müsst, den ihr durch die Lande geschleppt habt, gehört dieses fragwürdige Feature wie schon bei *Ring of Fates* auch bei *Echoes of Time* der Vergangenheit an.

KRISTALLKRANKHEIT

Neu und überraschend kommt die Story daher: Ihr wählt euch einen wahlweise männlichen oder weiblichen Charakter aus einer der vier Rassen und müsst zunächst einen Test zu eurer Volljährigkeit an eurem 16. Geburtstag ablegen. Dazu begebt ihr euch in den an euer Heimatdorf angrenzenden Wald, um einen Kristallsplitter zu ergattern. Die lauschige Lichtung dient als eine Art Tutorial: In bester Action-Adventure-Manier erledigt ihr zahlreiche Widersacher und benutzt Magie, indem ihr einen speziellen Cursor über den Bildschirm bewegt und euren Spruch im richtigen Moment auf die Gegner loslasst. Die Zauberei

DRACHENKRIEGER Diese seltsame Echse ist einer der ersten harten Brocken, auf den ihr im Spielverlauf trefft. (DS)

IDYLLE Dieser Shot aus der ersten Stadt demonstriert die schöne Grafik. (DS)

ist sechs verschiedenen Elementen zugeordnet. Natürlich gilt es, Gegenstände zu sammeln und Schatztruhen zu plündern. Habt ihr euch mit den Grundzügen des Spiels vertraut gemacht, erlebt ihr zurück im Dorf eine böse Überraschung: Ein Mädchen aus dem Dorf ist zusammengebrochen – Befund: Kristallkrankheit. Nun bleibt es an euch hängen, zahlreiche Orte auf einer Weltkarte abzugrasen und ein Gegenmittel zusammenzubrauen. Im Verlaufe eurer Reise findet ihr haufenweise Zutaten, die ihr zu Gegenständen, Rüstungen oder Upgrades kombinieren könnt. Der Haken an der Sache: Wo ihr auch hinkommt, überall hält man euch für furchtbar antiquiert. Denn die magischen Kristalle existieren außerhalb des Dorfes angeblich seit Jahren nicht mehr…

HEX HEX! Diesem Zwischengegner setzen wir ordentlich mit einem Eiszauber zu, der auf dem rechten Bildschirm markiert werden muss. (Wii)

KRISTALLGITTER

Wie schon in den Vorgängern dürft ihr das Abenteuer nicht nur allein bestreiten: Bis zu vier Spieler streifen gemeinsam durch die Gegend. Auch das Tauschen von Gegenständen soll wieder möglich sein. *Echoes of Time* kombiniert auch Wii- und DS-Spieler. Über die Wi-Fi-Connection trefft ihr euch online, egal, ob mehrere DS, mehrere Wiis oder eine Kombination aus beidem angemeldet sind – *Echoes of Time* sorgt für jede erdenkliche Kombination. Allerdings benötigt jeder Spieler sein eigenes Modul, und mit nur einer Wii ist ein Multiplayerspiel ebenfalls nicht möglich. DS und Wii können nur online miteinander verbunden werden. Einerseits freuen wir uns über diese Verbindungsvielfalt, andererseits sind wir bei einem aus zwei Fenstern bestehenden DS-Spiel auf dem Fernsehschirm noch skeptisch. Trotz allem: Der *Final Fantasy*-Flair stimmt dank liebevoller Grafik und Square-typisch stimmiger Musik. Alternativen gibt es auf der Wii bisher ohnehin nicht. *Echoes of Time* bietet deutsche Bildschirmtexte und Schlüsselszenen sind mit englischer Sprachausgabe versehen.

MASKOTTCHEN Wie auf dem Bild zu sehen, sind auch die drolligen Mogrys wieder mit von der Partie, die die Serie seit Final Fantasy III begleiten. (Wii)

VORSCHAU Wii/DS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

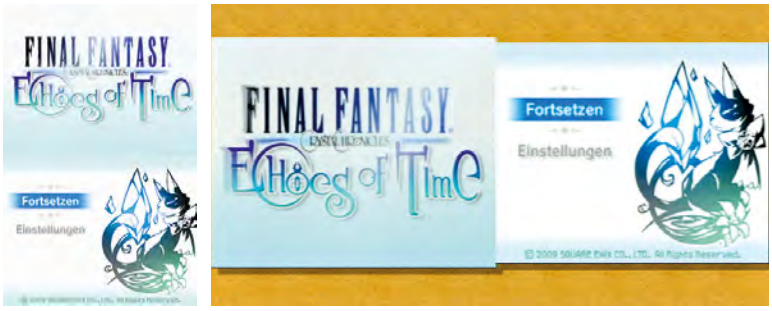
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Auf dem DS steht Echoes of Time dem Vorgänger in nichts nach, die Wii-Version ist nur ein Lückenfüller zu Crystal Bearers.

ECHOES OF TIME VEREINT DS- UND Wii-SPIELER

Dank hauseigener Pollux-Engine lassen sich Wii und DS für den neuesten *Final Fantasy*-Ableger online verbinden. Dabei kommt die Wii-Fassung als 1:1-Portierung der DS-Version daher. Die Jungs von Square Enix setzten dazu kurzerhand die beiden Bildschirme nebeneinander. Mit der B-Taste der Wii-Fernbedienung springt eure Figur, mit A benutzt ihr eure Waffe. Der Touchscreen lässt sich per Pointer der Wii-FB bedienen, mit Plus- und Minustaste könnt ihr einen der beiden Bildschirme vergrößern, wobei der jeweils andere automatisch schrumpft. So bleibt dennoch immer ein Teil des Fernsehschirms frei, der einen braunen Bildhintergrund zeigt.



Links seht ihr die DS-Version, die in gewohnter Weise auf den Touchscreen zurückgreift. Rechts ist die Wii-Fassung zu sehen, bei der beide Bildschirme 1:1 nebeneinander angeordnet sind.

MYSIMS PARTY

Zuerst eroberten sie eine kleine Stadt, dann ein ganzes Königreich. Klar, dass die drolligen MySims jetzt unterhalten werden müssen.

FAKTEN

- Zwei neue Spiele im MySims-Universum
- Spin-off zur bekannten Sims-Reihe
- Charaktere stammen von der Designerin Emmy Toyonaga
- Beide Titel erscheinen für Wii und DS.
- Die Wii-Version beinhaltet 50 unterschiedliche Minispiele, die DS-Fassung 40.
- Bis zu vier Spieler simultan
- Auf der Wii Online-Punktevergleich möglich

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Was für eine steile Karriere! Die zahlreichen Titel aus dem Sims-Universum gehören zu den erfolgreichsten Spielen überhaupt. Speziell für Nintendos neue Hardware-Generation kreierte Electronic Arts die knuffigen MySims, die entfernt an Miis oder Playmobil-Figuren erinnern. In *MySims* und *MySims Kingdom* siedelt ihr die Gesellen in einer Stadt bzw. in eurem eigenen Märchenkönigreich an. Wie bei den „großen Sims" baut ihr euren Bewohnern Häuser und gestaltet die Welt eurer Schützlinge ganz nach eurem Geschmack. Im Gegensatz zu der Hauptserie geht in dem Spin-off allerdings alles ungleich niedlicher vonstatten und die Charaktere haben Persönlichkeit und einen stärkeren Wiedererkennungswert. Klingt alles irgendwie ein wenig nach *Animal Crossing*? Zugegeben, die Parallelen zu *Big Ns Simulation*, auch in der Art der Präsentation, lassen sich nur schwer von der Hand weisen. Bald schon kehren die MySims auf Wii und DS zurück, und erneut möchten sie in Nintendos Paradedisziplinen mitmischen: Diesmal verschlägt es die kleinen Kerlchen in ihre eigene Minispiele-Sammlung und gleichzeitig steht ein Abstecher ins Fun-Racer-Genre an.

AB GEHT DIE PARTY

Mit *MySims Party* erwartet euch eine witzige Kollektion von Partyspielchen, in der ihr mit euren MySims Geister bekämpft, vor riesigen Robotern davonlauft oder möglichst schnell die fehlende Zutat einer Pizza erspäht. Die Wii-Version kommt dabei auf stolze 50 Spielchen, auf dem DS erwarten euch ganze 40. Wiederholungen sollen dabei nicht vorkommen, jedes Spiel soll eine völlig eigene Spielmechanik bieten. Natürlich spielen bis zu vier Spieler simultan, auf dem DS sogar mit nur einem Modul. Bei dem Spektakel sind wieder alle bekannten Charaktere der *MySims*-Reihe mit von der Partie.

JEDEM DAS SEINE

Was *MySims Party* angenehm von ähnlichen Titeln unterscheidet, ist das Fähigkeitensystem. Jeder Charakter hat einen Wert von maximal fünf Punkten in den Eigenschaften Stärke, Ausdauer, Geschwindigkeit und Glück. Die unterschiedlichen Aufgaben erfordern jeweils eine oder sogar mehrere dieser Eigenschaften: Zum Holzfällen benötigt ihr Stärke, zum Lauf durch eine große Höhle einiges an Ausdauer und Geschwindigkeit. Erstellt ihr euch euren eigenen MySim, wählt ihr seine Werte daher selbst aus: Wollt ihr einen unglaublich starken Typen oder doch lieber einen Allrounder? Schnell machen sich die Differenzen bemerkbar: Ein Charakter mit viel Stärke schleppt mühelos eine hohe Zahl an Koffern durch die Gegend, während einem schwächeren MySim schon nach wenigen Sekunden die Zunge am Boden schleift. Besonders witzig wird dieses Feature, wenn ihr den Festival-

AKTENKUNDIG Schnappt euch möglichst viele der schwebenden Zettel – bevor es eure Mitspieler tun! (Wii)

JURASSIC PARK Der wahre Archäologe befreit das Dino-Skelett so vorsichtig wie möglich aus der Erde – und pustet regelmäßig den Staub weg. (DS)

PENG! Mit Spielzeugpistolen bewaffnet jagt ihr eure Kontrahenten durch eine verwinkelte Villa, in der es auch noch spukt. (DS)

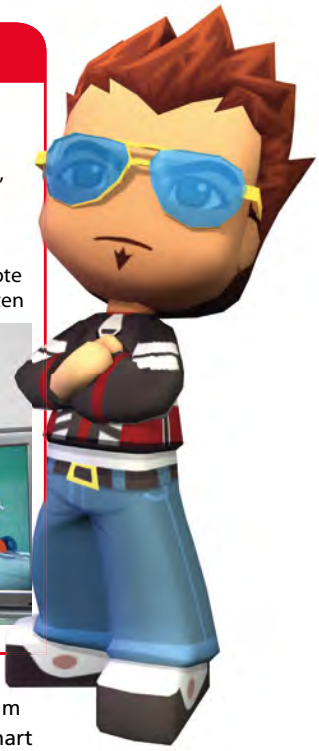
Modus wählt. Hier tragt ihr mindestens drei, wahlweise aber auch zwanzig oder mehr Minispiele am Stück aus. Dazu stellt ihr ein Team zusammen, in dem ein ausgewogenes Verhältnis der einzelnen Fähigkeiten herrschen sollte. Denn habt ihr ein Minispiel absolviert, zeigen eure wackeren Kämpfer Ermüdungserscheinungen und ihr verliert einen Punkt bei den eingesetzten Eigenschaften. Zum Glück trefft ihr zwischendurch auf einen Zauberer, bei dem jeder Mitspieler eine Karte zieht. So bekommt ihr entweder sofort eine Verbesserung eurer Statuswerte verpasst oder zieht im Idealfall sogar eine Beere, die eine eurer Fähigkeiten vor einem Spiel eurer Wahl auf den höchsten Level hochsetzt.

BIG CITY LIFE

Schafft ihr es, bei einem der Festivals die höchste Punktzahl zu erzielen, spielt ihr weitere Wettbewerbe frei. Jedes Festival hat dabei ein bestimmtes Thema, um das die Minispiele kreisen. Je mehr ihr freispielt, desto größer wird eure Stadt; insgesamt erwarten euch 12 unterschiedliche Festivals. Nach und nach kommen immer mehr MySims herbei und schließen sich den Feierlichkeiten an. Serientypisch könnt ihr euch frei in den Städten bewegen und in Ruhe plaudern oder euch in die jubelnde Masse stürzen. Auf der Wii steuert ihr ausschließlich per Wii-Mote, wobei sämtliche der von uns getesteten Spiele gut zugänglich und einfach zu verstehen waren. Insgesamt soll *MySims Party* ein ausgewogenes Verhältnis bieten zwischen Bewegungsspielen und anderen, die ihr per Buttons steuert. Auch auf der DS-Fassung erwartet euch ein bunter Mix aus Geschicklichkeit und Denken, bei dem ihr auch das ein oder andere Mal ins Mikrofon pusten müsst. Schön: Bis zu vier Spieler können mit nur einem Modul gegeneinander antreten, auch die begehbare Stadt aus der Wii-Version ist in der Handheld-Fassung vertreten. Die Minispiele sind allesamt unterhaltsam, auch wenn sie das Rad nicht neu erfinden. Fans der *MySims*-Reihe freuen sich über die vielen bekannten Gesichter und dank der taktischen Note, die durch die Wahl des richtigen Teams entsteht, scheint sich *MySims Party* angenehm von anderen Titeln ähnlicher Machart abzuheben. Voraussichtlich im März soll auf Wii und DS die Party steigen.

MYSIMS AUF DER ÜBERHOLSPUR

In der zweiten Jahreshälfte begeben sich die MySims vom Partysaal auf die Rennstrecke. Auch in *MySims Racing* für Wii und DS geht es darum, eure Stadt zu vergrößern: In einem Storymodus erledigt ihr Aufträge wie Pizzazutaten sammeln, damit die Wirtschaft floriert, der Pizzabäcker sein Domizil ausbauen kann und das Leben in eurer Stadt aufblüht. So verändern sich nach und nach auch die Rennstrecken. Natürlich könnt ihr euch euren eigenen MySim erstellen und einen flotten Flitzer aus zahlreichen Einzelteilen konstruieren – und diesen sogar auf der Wii-Mote speichern! Flotte Multiplayerduelle soll der Fun-Racer selbstverständlich auch bieten – mit Items, die Tomaten auf der Straße platzieren oder den Bildschirm eurer Konkurrenten auf den Kopf stellen. Auf der Wii lenkt ihr einen Wagen in einer von insgesamt drei Gewichtsklassen, auf dem DS schwingt ihr euch auch in ausgefallene Vehikel wie Boote und Raumschiffe. Mit nur einem DS-Modul sollen Duelle mit bis zu vier Spielern möglich sein, auch einen Online-Modus wollen die Programmierer in der Handheld-Version integrieren.



VORSCHAU Wii

MYSIMS PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
TERMIN	16. März

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Putzige, leicht zugängliche Spielesammlung, die mit strategischem Einschlag und den niedlichen MySims glänzt.

„Wiederholungen soll es keine geben. Jedes Spiel soll eine völlig eigene Spielmechanik bieten."

KLEINES PUZZLE Hier müsst ihr möglichst schneller als die anderen Spieler alle Steine in den Löchern im Boden versenken. (Wii)

MYSIMS METALLICA Um zu Gitarrengöttern aufzusteigen, neigt ihr die Wii-FB im angezeigten Winkel und rockt drauflos. (Wii)

EFFEKTGEWITTER Spektakuläre Zaubersprüche sind noch immer ein Hauptelement der turbulenten Kämpfe.

SCHLAG AUF SCHLAG Actionlastige Echtzeitkämpfe sind seit jeher das Markenzeichen der Tales-Serie.

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

Ein offizieller Europa-Termin lässt weiterhin auf sich warten. Findet das Japan-RPG noch seinen Weg zu uns?

FAKTEN

- Direkter Nachfolger von Tales of Symphonia für Game Cube
- Spielt zwei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils
- Viele Charaktere des Vorgängers sind wieder dabei.
- Mit bis zu vier Leuten spielbar
- Neues Monsterzuchtsystem mit über 200 Kreaturen
- 2008 in Japan und den USA erschienen
- Trägt in Japan den Untertitel „Knight of Ratatosk" (Der Ritter von Ratatosk)
- Deutschland-Release ist noch ungewiss.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Andreas Kappelmeier
BILDER
Namco Bandai

Seit 1995 der Erstling *Tales of Phantasia* für das SNES das Licht der Welt erblickte, etablierte sich die Serie langsam, aber sicher auch außerhalb Nippons und mischte den Rollenspielmarkt ordentlich auf. Sämtliche *Tales*-Titel zeichnen sich durch schicke Anime-Grafiken aus sowie ein innovatives Echtzeitkampfsystem, das stellenweise an ein Beat 'em Up erinnert, und natürlich toll erzählte Geschichten voller überraschender Wendungen. Bei uns ist *Tales of Phantasia* mittlerweile für den Game Boy Advance erhältlich, und 2004 erschien der hervorragende Game-Cube-Ableger *Tales of Symphonia* in Deutschland. Nintendo höchstpersönlich schleuste damals das gigantische RPG in hiesige Regale. So ist es kein Wunder, dass Fans den 2008 in Japan und den USA bereits erschienenen Wii-Nachfolger *Dawn of the New World* herbeisehnen, zumal die Auswahl an Rollenspielen auf dieser Plattform getrost als überschaubar bezeichnet werden kann.

SCHÖNE NEUE WELT?

Tales of Symphonia versetzte den Spieler in die Zwillingswelten Sylvarant und Tethe'alla, die sich gegenseitig wie eine Sanduhr die magische Energie absaugten. Um das Ungleichgewicht aufzuheben, verschmolzen Lloyd und seine Gefährten die beiden Welten. Doch zwei Jahre später herrschen noch immer Diskriminierung und Verrat, erneut entbrennt Hass zwischen den Bewohnern und neue Monster sind aufgetaucht, die die zerrüttete Gegend unsicher machen. Ihr schlüpft in die Rolle von Marta, die mit einem magischen Stein den Herren aller Monster, genannt Ratatosk, wiederbeleben will, um der neuen Bedrohung ein Ende zu setzen. Bald schließt sich ihr ein junger Krieger namens Emil an, der sich seit dem Mord an seinen Eltern auf der Suche nach Genugtuung befindet. Auch Lloyd Irving, der Held des ersten Teils, spielt eine wichtige Rolle in der neuen Welt. Allerdings ist sein Ansehen schlagartig gesunken: Angeblich ist Lloyd der Urheber eines grausamen Massakers. Ist er sogar der Mörder von Emils Eltern? Während einige den Krieger in Rot als Helden verehren, befindet sich Emil auf einem Rachefeldzug gegen den ehemaligen Weltenretter.

KONSEQUENTE FORTSETZUNG

Auf der Suche nach Antworten zieht ihr erneut durch die aus dem Vorgänger bekannten Gefilde und knöpft euch zahlreiche Monster vor, die ihr in *Tales*-typischen Kämpfen in Echtzeit bekämpft. Neu dabei ist eine Monsterzucht, in der ihr 200 Kreaturen erschaffen könnt, die euch in den Gefechten zur Seite stehen. Bis zu vier Spieler übernehmen die Kontrolle über eure Party in den effektgeladenen Kämpfen. Ein neues Elemente-System und eine Monsterzucht sorgen außerdem für eine strategische Komponente.
Die acht Kapitel des RPGs sollen locker 30 Stunden Spielzeit bieten, Nebenaufgaben nicht eingerechnet. Da europäische Fans bis jetzt in die Röhre gucken, appellieren wir hiermit an Atari, an Nintendo oder sonstwen: Die Wii braucht unbedingt neue RPGs, und hier ist eins! *Tales of Symphonia*-Fans aller Länder, vereinigt euch!

VORSCHAU **Wii**

TALES OF SYMPHONIA:
DAWN OF THE NEW WORLD

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nicht bekannt
ENTWICKLER	Namco Bandai
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Dawn of the New World scheint den hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden. Hallo, wir Europäer sind auch noch da!

DREHWURM Das Leveldesign ist erneut herrlich kreativ und verlangt räumliches Denken.

ZUCKERSÜSS Wieder gibt es die Panda-Kugel, mit der auch Anfänger schnell Erfolge feiern.

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

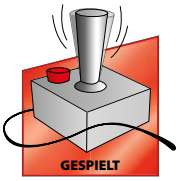
Wenn Pandas durch Labyrinthe rollen

Erinnert ihr euch noch an *Kororinpa*? Das Wii-Murmellabyrinth überzeugte uns damals durch seine clevere Spielidee und deren saubere Umsetzung auf der Wii. Ihr musstet einfach die Wii-Fernbedienung in alle Richtungen neigen, um das Labyrinth zu drehen. Mit einer Murmel galt es, Kristalle zu sammeln und dann heil ins Ziel zu navigieren. Der Nachfolger ändert an diesem Rezept exakt nichts. Das wäre auch ziemlich blöd, denn gerade das einfache Spielprinzip machte den Vorgänger zum Geheimtipp für jeden, der absolute Nicht-Spieler an die Wii heranführen wollte. Binnen Sekunden versteht wirklich jeder Spieler, worum es geht, und hat sofort Spaß beim Murmeln. Und genau dieser Effekt trat ein, als wir die Vorschauversion von *Marbles! Balance Challenge* starteten. Die altbekannten, leicht nervigen Melodien erklingen und wieder wählt ihr aus diversen teils etwas seltsamen Murmeln.

NEUE FEATURES, ALTES SPIELPRINZIP

Neuerungen gibt es natürlich auch. Da wäre beispielsweise die Hintergrundstory, bei der ihr der Ameise Anthony und ihren Freunden helfen müsst, einen goldenen Sonnenblumenkern zu finden. Ganz ehrlich, das wirkt etwas aufgesetzt. Aber dafür gibt es jetzt einen Level-Editor, für den ihr nach und nach neue Bauteile sammelt. Eure selbst gebastelten Kurse könnt ihr dann via WiiConnect24 an eure Freunde verschicken. Außerdem gibt es eine Online-Rangliste, auf die ihr eure Rekorde hochladen könnt. Neu ist auch der Grafik-Anstrich, der zwar dem Vorgänger sehr ähnlich sieht, jedoch deutlich schärfer und sauberer wirkt. Dazu kommen außerdem spezielle Balance-Board-Levels, die ein wenig an das Neige-Spiel aus *Wii Fit* erinnern. Anders als die normalen Levels des Spiels sind diese natürlich eher flach.

Wie ihr seht, erwartet euch mit *Marbles! Balance Challenge* ein rundum verbesserter Nachfolger von *Kororinpa*, nur eben unter anderem Namen. Der dürfte sicherlich der großen Beliebtheit des Balance Boards geschuldet sein. Wer den Vorgänger mochte oder sich mit dem simplen, aber genialen Spielprinzip anfreunden kann, darf sich jetzt schon mal auf den Release im April freuen.



TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Andreas Kappelmeier
BILDER
N-ZONE

VORSCHAU Wii

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson
TERMIN	30. April 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Das solide Spielprinzip des Vorgängers wird um eine bessere Technik und mehr Features erweitert. Wir freuen uns drauf!

FAKTEN

- Nachfolger von Kororinpa
- Spezielle Balance-Board-Levels
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Insgesamt 20 Kugeln freischaltbar
- Level-Editor
- 2-Spieler-Modus
- Über 100 Levels

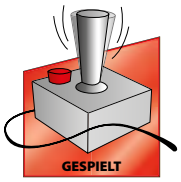
WELTKARTE Die Levels sind nun in dieser Spielwelt verteilt und mit einer Story hinterlegt.

VORSICHT! Oft müsst ihr die Wii-FB stark neigen, damit die Murmel schnell genug rollt.

FAKTEN

- Die offiziellen Fahrer, Motorräder und Strecken der Motorrad-WM
- Fahrt in den Klassen 125cc, 250cc oder MotoGP
- Tag- und Nachtrennen
- Wird mit quer gehaltener Wii-FB gesteuert
- Gegner-KI kann den Bedürfnissen angepasst werden

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE



RASANT In der Cockpit-Perspektive wirkt das Spektakel sehr authentisch.

ORIGINAL Natürlich dürft ihr euch auf real existierenden Rennstrecken austoben!

NASS UND GLATT Die Wettereffekte sind deutlich spürbar.

SCHICK Technisch machte die Vorschau-Fassung einen ordentlichen Eindruck.

MOTO GP

Neues Futter für Motorsportfanatiker mit Hang zum Zweirad!

Rennspiel-Fans, die nur eine Wii besitzen, haben nicht gerade gut lachen – ernst zu nehmende Rennsimulationen kann man an einer Hand abzählen. Der Spielekatalog wird zwar jeden Monat mit vielen verschiedenen Titeln erweitert, doch simulationslastige Renner wie etwa *Ferrari Challenge* lassen auf sich warten. Mit *Moto GP* erweitert Capcom das schwache Angebot und schickt einen vielversprechenden Genreableger auf die Wii-Piste.

GUTE VORAUSSETZUNGEN

Vorab eine kleine Hintergrundinfo für alle, sich im Motorsport nicht wirklich auskennen: *Moto GP* ist die höchste Rennklasse in der Motorrad-Weltmeisterschaft. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass ihr in *Moto GP*, anders als in anderen Rennspielen, nur auf Motorrädern die Pisten entlangdüst. Dabei könnt ihr verschiedene Fahrer und Motorräder aussuchen, zudem habt ihr die Auswahl aus zahlreichen Spielmodi: Ob Einzelspielerkarriere, Zeitrennen oder der WM-Modus – an Spielmodi mangelt es dem ersten reinen Motorrad-Rennspiel für die Wii offensichtlich nicht. Außerdem könnt ihr zahlreiche Einstellungen vornehmen: Schwierigkeitsstufen, Hubraum, Wetterbedingungen und Tageszeit können verändert werden. Vom Warm-up über das Qualifying bis zum Weltmeistertitel durchlauft ihr alle Stationen einer realen WM. Doch wie steuert sich das Ganze? Wir hatten schon die Möglichkeit, das Spiel für euch anzuspielen, und können an dieser Stelle bereits verraten, dass die Steuerung passend umgesetzt wurde. Beim Rasen haltet die Wii-FB quer und lenkt euer Motorrad durch Neigen des Controllers. Das funktioniert präzise, allein in scharfen Kurven könnte es manchmal etwas brenzlig werden. Dann solltet ihr schleunigst in die Eisen gehen, um in der nächsten Kurve keinen Abflug hinzulegen. Die Balance zwischen Gas geben, abbremsen und im richtigen Moment wieder auf die Tube drücken macht das eigentliche Gameplay auch aus. Kein Boost, keine Items – es handelt sich eben um eine waschechte Rennsimulation!

SPIELSPASS HUI, TECHNIK ... ?

Das Fahrverhalten und das Geschwindigkeitsgefühl machen zwar richtig Laune und lassen echtes Motorsport-Feeling bei euch aufkommen, allerdings bremst die bislang etwas schlicht wirkende Technik den Spielspaß. Die Motorengeräusche klingen etwas kratzig und auch die Grafik brachte bislang niemanden in der Redaktion zum Staunen. Die Texturen wirken verwaschen und kantig, darüber hinaus ist der Bildaufbau auch noch einen Tick zu langsam. Das Fahren bei Regen wird durch die Regentropfen am Bildschirm durchaus gut simuliert – Fahrten bei Nacht wirken hingegen sehr trist und lassen noch einige Wünsche offen. Wollen wir also hoffen, dass die Entwickler sich ein Herz fassen und das eine oder andere Detail noch verbessern – bis Ende März haben sie immerhin noch etwas Zeit.

VORSCHAU **Wii**

MOTO GP

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
TERMIN	31. März 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Werden die angesprochenen Kritikpunkte verbessert, steht uns eine sehr gelungene Rennsimulation ins Haus. Daumen drücken!

OH SCHRECK! Um mehr Emotionen zu transportieren, werden immer wieder Porträts eingeblendet.

LIEBEVOLL GEMACHT Zwar wirkt die Optik etwas altbacken, dafür ist sie komplett handgezeichnet.

TÖDLICHE BEGEGNUNG Die Bombe im Café bleibt nicht das einzige Verbrechen, das ihr aufklären müsst.

BAPHOMETS FLUCH THE DIRECTOR'S CUT

Clowns bringen Kinder zum Lachen. Hier jedoch leider nicht!

George Stobbart hatte sich seinen Paris-Urlaub eigentlich anders vorgestellt. Der aufgeweckte Patentanwalt wollte eigentlich nur kurz seiner amerikanischen Heimat entfliehen und die Stadt der Liebe im Herbst genießen. Doch dann wird er Zeuge einer Explosion in einem Café und stellt verblüfft fest, dass der Attentäter als Clown verkleidet ist. Und da George einen ausgeprägten Forscherdrang verspürt, folgt er sofort der Spur des Täters und deckt dabei eine gewaltige Verschwörung auf. Im Laufe seines Abenteuers lernt er die französische Journalistin Nicole Collard kennen und reist quer durch Europa. Was für ein Abenteuer!

REDET MITEINANDER!

Neu ist diese Geschichte nicht. Bereits vor über zwölf Jahren erschien die Ur-Version von *Baphomets Fluch* für den PC und konnte die Adventure-Fangemeinde überzeugen. Anders als bei *Monkey Island* und Co. liegt der Fokus hier nicht darauf, euer Inventar mit allerlei absurden Gegenständen zu füllen und allerlei knifflige Rätsel zu lösen. Vielmehr ist Rätseln Silber und Reden Gold! Kaum ein anderes Adventure-Spiel ist so dialoglastig wie die Original-Version von *Baphomets Fluch*. Das klingt vielleicht abschreckend, ist aber in der Praxis sehr erfrischend, insbesondere da die Dialoge hervorragend geschrieben sind und sich dadurch schnell eine herrlich dichte Atmosphäre ergibt. Obendrein ist der Zeichenstil des Spiels einmalig. Anstatt die Spielfigur mit einem Animationsprogramm zum Leben zu erwecken, wurden alle Charaktere und ihre Bewegungsstufen per Hand gezeichnet.

MEHR ABENTEUER

Die Wii-Fassung kommt recht spät, dürfte aber dennoch wunderbar unterhalten. Wir freuen uns schon deshalb, weil die Wii offensichtlich das tot geglaubte Adventure-Genre wiederbelebt und weil es einige Extra-Inhalte geben wird. Die Vorgeschichte des PC-Abenteuers wird genauso beleuchtet wie dessen Nachspiel, außerdem warten neue Schauplätze und neue Rätsel auf euch. Und irgendetwas sagt uns, dass der zweite Teil der Serie sicherlich auch bald den Weg auf die Wii finden wird.

VORSCHAU Wii

BAPHOMETS FLUCH:
THE DIRECTOR'S CUT

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Revolution Software
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir konnten es zwar noch nicht spielen, doch die PC-Vorlage ist stark genug, dass wir dem Wii-Adventure schon jetzt viel zutrauen.

FAKTEN

- Basiert auf dem PC-Adventure von 1996
- Erscheint auch für DS
- Neue Schauplätze
- Story wird erweitert
- Exklusive Rätsel
- Handgemalte Animationen …
- … von Star-Zeichner Dave Gibbons

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Ubisoft

HOCH HINAUS Auf dieser Stage müsst ihr nicht nur gut kämpfen, sondern auch den Abgrund meiden.

FLUTWELLE In der Kanalisation müsst ihr damit rechnen, dass irgendwo alle Klos gespült werden.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

FAKTEN

- Erscheint zum 25. Geburtstag der Turtles
- Bislang nur für Wii angekündigt
- Seit Januar 2008 in Entwicklung
- Starker Fokus auf Online-Modi
- 2D-Spielablauf, 3D-Grafik

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Ubisoft

Skandal! Schildkröten in Schlägerei verwickelt.

Ihr kennt das sicherlich: In der Regel wird jede populäre Spielidee auf der Wii sehr schnell von anderen Titeln kopiert. Schaut euch nur mal *Wii Sports* an und denkt an die Flut von ähnlich gestrickten Spielesammlungen. Intelligenz-Trainer auf DS gibt es seit *Dr. Kawashima* auch zu Genüge. Aber was war für euch das Wii-Spiel 2008? Die Chancen stehen gut, dass ihr jetzt „Super Smash Bros. Brawl!“ antwortet – zu Recht, denn die heitere Nintendo-Keilerei rockt gewaltig. Doch ist es nicht etwas seltsam, dass die Smash-Bros.-Spielidee auf der Wii immer noch alleine ist? Bisher wagte noch kein Hersteller, ein Konkurrenzprodukt zu veröffentlichen. Damit ist im September endlich Schluss, denn dann veröffentlicht Ubisoft *Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up*, einen Brawler im Turtles-Universum.

CLEVERE FEATURES

Spielerisch werdet ihr in bester Smash-Bros.-Manier unterhalten. Maximal vier Spieler prügeln sich auf interaktiven 2D-Stages, wo allerlei Gefahren lauern. Die Grafik ist in detailreichem 3D gehalten und natürlich lassen sich neben Leonardo, Michelangelo, Raphael und Donatello auch viele andere Charaktere freispielen. Da sich die vier Turtles alle recht ähnlich sehen, werden die Spielfiguren von einem farbig leuchtenden Rand umgeben, wodurch sie viel einfacher zu erkennen sind. Ein Story-Modus sollte auch Solo-Spielern einen Anreiz geben, sich durch das Spiel zu kämpfen. Und falls ihr glaubt, das Spiel ist an einen Film oder eine TV-Serie angelehnt, irrt ihr gewaltig. Es ist das Spiel zum 25. Geburtstag der Ninja-Schildkröten – nicht mehr und nicht weniger. Spannend ist die Tatsache, dass im Entwicklerteam einige Programmierer arbeiten, die zuvor *Super Smash Bros. Brawl* entwickelt haben. Das lässt auf eine saubere Spielmechanik hoffen. Großen Wert legt man außerdem auf diverse Online-Modi, wo *SSBB* ja etwas unter den Erwartungen blieb. Aber kann die Turtles-Klopperei wirklich Nintendos Prügel-Meisterwerk überbieten? Um das einzuschätzen, ist es noch zu früh. Wir freuen uns jedenfalls, dass es endlich Konkurrenz für *Smash Bros.* gibt. Denn die belebt bekanntlich das Geschäft.

VORSICHT, BISSIG! In dieser Dschungel-Stage lauert euch ein hungriger Alligator auf.

VORSCHAU Wii

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

GENRE	Beat ´em Up
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	GameArts
TERMIN	September 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Die Idee, die Turtles in eine spaßige Prügelei zu schicken, hat etwas. Hoffen wir, dass das Spiel diese positiven Erwartungen erfüllt.

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

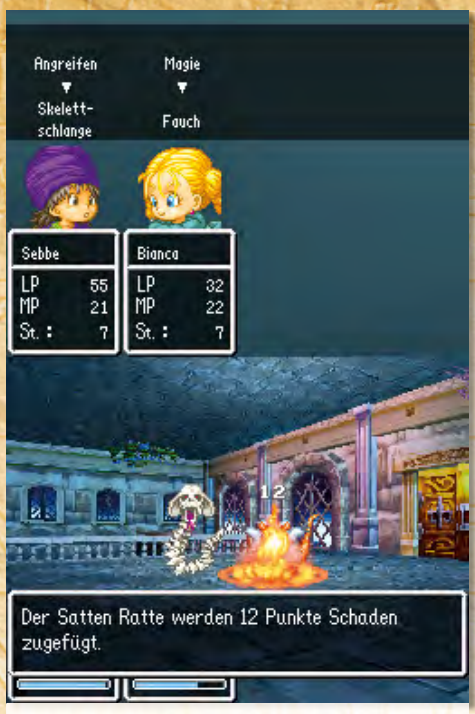
Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 2,90 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

EPISCHES ABENTEUER Sehr rasch stolpert euer Held in eine idyllische Feenwelt.



FEURIGER KAMPF Die Animationen von Gegnern und Zaubern sind wirklich hübsch gelungen.

LANDIDYLLE Steinach – die Heimat des Helden – ist wirklich ein schönes Fleckchen Erde.

FAKTEN

- Fünfter Teil der Serie
- Erschien 1992 für SNES in Japan
- Zuvor nie in Europa erschienen
- Komplett deutsch übersetzt
- In Japan ist dieser Teil extrem beliebt

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

GESPIELT

VIDEO AUF DVD

DRAGON QUEST V

DIE HAND DER HIMMELSBRAUT

Endlich kommt der RPG-Klassiker nach Europa!

Noch müssen wir sicherlich viele Monate auf das neuste RPG aus der *Dragon Quest*-Reihe warten. In Japan erscheint Teil neun zwar Ende März, ein Europa-Release liegt jedoch noch in weiter Ferne. Wie schön, dass bald das Remake von *Dragon Quest V* für DS erhältlich ist. Das Abenteuer zählt schließlich zu den beliebtesten Episoden der Spielereihe und ist bislang nicht außerhalb Japans in den Handel gekommen. Außerdem wartet *Die Hand der Himmelsbraut* mit einer einzigartigen Story auf. Ihr begleitet euren Helden nämlich sein ganzes Leben lang.

IN KINDERSCHUHEN

Zu Beginn der Geschichte entscheidet ihr euch für einen Namen und erlebt eure ersten Abenteuer im zarten Alter von sechs Jahren. Zusammen mit eurem Vater Ludwig kehrt ihr von einer Reise zurück in euer Heimatdorf Steinach. Wie es sich für ein Kind gehört, stöbert ihr natürlich überall herum, öffnet Schränke, durchforstet Keller und besucht die nahegelegene Höhle. Dort erwarten euch erste Kämpfe gegen allerlei illustre Gegner. Die Spielereihe ist für ihr humorvolles Monsterdesign bekannt und macht hier natürlich keine Ausnahme. Euch stellen sich also niedliche Schleime, satte Ratten oder auch Raupel in den Weg – Letztere sind übrigens rüpelhafte Raupen. Alle Gegner beherrschen bestimmte Zauber und Kampftechniken, weshalb es nicht schadet, sich ein paar Taktiken zu überlegen. Auch wenn das erste Drittel des Spiels von der kindlichen Naivität eures Helden geprägt ist, werdet ihr sehr bald harte Kämpfe in bester Rollenspiel-Manier bestehen müssen. Diese verlaufen rundenbasiert und erlauben euch den Einsatz von Kampftechniken, Magie und Gegenständen.

Das ist alles nicht neu, doch ihr solltet bedenken, dass die Vorlage bereits vor über 16 Jahren erschien. Ohnehin ist *Dragon Quest* eine sehr klassische Spielereihe. Falls ihr bereits Teil vier auf dem DS gespielt habt, wisst ihr, was euch erwartet.

KLASSISCHES SPIELPRINZIP

Doch trotz des angestaubten Kampfsystems ist es ein Spaß, die Spielwelt zu erkunden. Die witzigen Monster zaubern immer wieder ein Grinsen auf euer Gesicht und bald lernt ihr erste Begleiter kennen. Anders als beim Vorgänger rekrutiert ihr in *Dragon Quest V* vor allem die Monster, gegen die ihr kämpft. Über 40 verschiedene Ungeheuer können an eurer Seite kämpfen

DOPPELPACK Wer seine Kampftechniken und Zauber klug wählt, schadet gleich mehreren Gegnern.

GRUSELIG In einem Geisterschloss müsst ihr eine Horde wilder Monster vertreiben.

– mehr als in der Urfassung des Spiels. Neben dem Helden dürfen jedoch stets nur drei weitere Kämpfer ins Abenteuer ziehen. Die Zusammenstellung lässt sich jederzeit ändern. Durch gewonnene Erfahrungspunkte steigt ihr nach und nach im Level auf und lernt dadurch automatisch neue Kampftechniken und Zauber. Und auch eure Begleiter werden dadurch stärker. Waffen und Kleidungsstücke gibt es natürlich wie in fast jedem RPG, jedoch existieren pro Charakter stets nur eine Handvoll sinnvoller Items, die ihr entweder kaufen oder in der Spielwelt finden könnt. Das könnte schon fast etwas langweilig sein, wäre euer Abenteuer nicht so herrlich spannend. Als Kind verschlägt es euch etwa in ein Geisterschloss. Die dort ansässigen Geister haben jedoch ein Problem: Ungeheuer haben sich im Schloss breitgemacht und zwingen die Gespenster dazu, unablässig zu tanzen. Im Verlauf der Aufgabe landet ihr sogar kurz als Hauptspeise am Buffet! Das ist herrlich schräg und fesselt ungemein.

LIEBENSWERTES DESIGN

Die Umsetzung des Spiels auf dem DS ist – wie schon beim Vorgänger – gut gelungen. Die zweidimensionalen Figuren und Monster strahlen jede Menge Charme aus und die 3D-Umgebungen stecken voller Details und lassen sich mit den Schultertasten drehen, was stellenweise richtig eindrucksvoll wirkt. Natürlich hatte auch bei *Dragon Quest V* Designer-Legende Akira Toriyama seine Finger im Spiel, der alle Figuren und Monster gestaltet hat. Wir haben uns schon jetzt ein wenig in die Welt von *Dragon Quest V* verliebt. Insbesondere die epische Story macht Lust darauf, das fertige Spiel und dazu passend zwei Wochen Urlaub zu genießen. Zu Beginn der Geschichte könnt ihr noch nicht einmal die Schilder lesen, die allerorts zu finden sind. Am Ende – nachdem ihr viele üble, aber auch schöne Dinge erlebt habt – sind es eure eigenen Kinder, die an eurer Seite kämpfen. Was für ein Abenteuer!

LACH-ATTACKE Die Gegner sehen ulkig aus und haben witzige Namen – das ist Tradition bei Dragon Quest.

VORSCHAU DS

DRAGON QUEST V:
DIE HAND DER HIMMELSBRAUT

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	ArtePiazza
TERMIN	20. Februar 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Auch wenn das RPG spielerisch eher altbacken wirkt, ist die Story eine der fesselndsten der ganzen Spielereihe.

SUIKODEN TIERKREIS

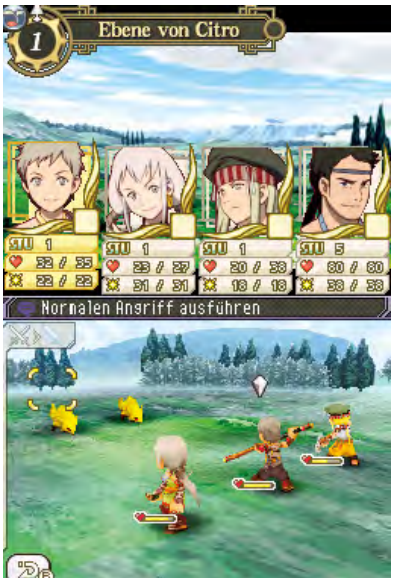
FAKTEN

- Spin-off der beliebten Rollenspiel-Serie
- Das erste Suikoden auf einer Nintendo-Konsole
- Heißt weltweit „Suikoden Tierkreis“
- 108 spielbare Charaktere
- Rundenbasiertes Kampfsystem a la Final Fantasy
- Wi-Fi-Unterstützung
- Komplett in Deutsch

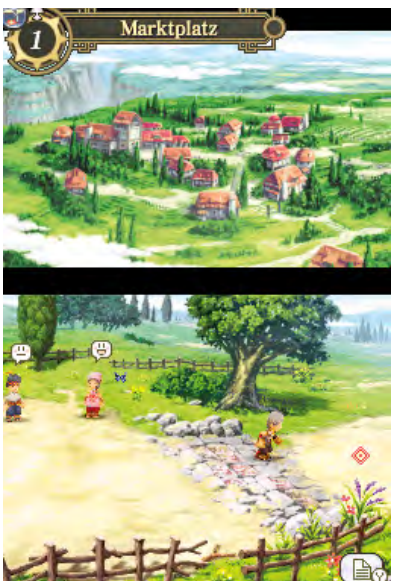
TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

108 spielbare Charaktere mit detaillierter Hintergrundstory? Mehrere Paralleluniversen? RPG-Fans aufgehorcht: Hier kommt ein echter Brocken auf euch zu!

Suikoden dürfte den meisten Nintendo-Fans nur vom Hörensagen ein Begriff sein. Die beliebte japanische Serie erblickte das Licht 1995 auf der PlayStation, 2006 erschien der fünfte und bisher letzte Teil der Reihe für die PlayStation 2. Neben PC- und Saturn-Gastspielen blieb *Suikoden* auf der Sony-Hardware beheimatet. Doch dieses Jahr erscheint mit dem Spin-off *Tierkreis* – Japaner lieben anscheinend deutsche Wörter! – zum ersten Mal ein Teil der Serie auf einer Nintendo-Konsole (An alle Nerds da draußen: Ja, 2001 erschien ein auf *Suikoden* basierendes Kartenspiel auf dem Game Boy Advance, aber nur in Japan und irgendwie zählt das nicht). Weshalb sollte es sich für alle DS-Zocker lohnen, sich in die komplexe Welt einer weiteren großen Serie einzuarbeiten?



ÜBERSICHTLICH Auf dem oberen Screen behaltet ihr in den Kämpfen jederzeit die wichtigen Statusanzeigen im Auge.



HÜBSCH In diesem gemütlichen Dörfchen namens Citro startet euer Abenteuer.

108 KLEINE KÄMPFERLEIN

Alle *Suikoden*-Teile sind durch die Übernahme von Charakteren, Storyelementen und einer gleichbleibenden Spielwelt miteinander verknüpft. Das Markenzeichen der Serie: Die 108 Sterne des Schicksals. Das sind 108 Kämpfer, die es zu rekrutieren gilt, um Machtkämpfe und politische Unruhen in den Griff zu bekommen und das Böse abzuwenden. Viele dieser schicksalhaften Krieger sind mit einer detaillierten Hintergrundgeschichte versehen und können in eure Gruppe aufgenommen werden. Und wem das nicht komplex genug ist, der kann sich mit der komplizierten Chronologie der Serie beschäftigen oder die zahlreichen Paralleluniversen ordnen, aus denen auch viele der Charaktere stammen. Trotzdem beweist auch *Tierkreis* nach den ersten Spielminuten, dass sich der Aufwand lohnt: Das Japan-RPG bietet Fans klassischer Titel wie *Final Fantasy VI* oder *Breath of Fire II* endlich wieder ordentlich Futter!

IM ZEICHEN DER STERNE

Zu Beginn des Abenteuers lernt ihr das idyllische kleine Dorf Citro kennen, in dem euer Charakter die Runde macht, durch Läden bummelt und mit dem Dorfältesten plaudert. Schon bald ist aber Schluss mit flauschigen rosa Ponys: Um das Dorf herum sind Monster aufgetaucht und das ganze Land wird von schwerwiegenden Problemen heimgesucht – Urheber scheint ein mysteriöser König zu sein. Also mobilisiert ihr jeden Kriegswilligen, den ihr in der Ebene von Citro finden könnt. Mit einem Team von vier Leuten zieht ihr durch die Lande. ein fünfter Kämpfer unterstützt euer Trüppchen auf Wunsch, kann aber von euch nicht beeinflusst werden. Nach und nach findet ihr die 108 vom Schicksal auserwählten Krieger. Jeder Einzelne kann von euch ins Boot geholt und mit individuell angepassten Waffen versehen werden. Da der Tierkreis unsere zwölf Sternbilder meint, spielen die Bewegungen der Himmelskörper und die daraus entstehende Schicksalslotterie natürlich eine wichtige Rolle – haben die Japaner zu lange vor dem Horoskop-Kanal gesessen?

IMMER DER REIHE NACH

Die Kämpfe laufen bei *Tierkreis* rundenbasiert und in schöner 3D-Grafik ab und erinnern daher stark an die klassischen *Final Fantasy*-Teile. Nacheinander sind eure Charaktere an der Reihe und können Items benutzen, mit ihrer Waffe angreifen oder Zaubersprüche einsetzen. Eine riesige, von unzähligen Charakteren bevölkerte Spielwelt erwartet euch – eine Parallelwelt zu derjenigen, um die sich *Suikoden* bisher drehte. Jeder Charakter besitzt eine umfangreiche Biografie und lebt in seinem eigenen Universum, kann aber mit Bewohnern der anderen Welten Verbindung aufnehmen und Freundschaften schließen. Per Wi-Fi-Verbindung könnt ihr die Welten anderer Spieler dann auch betreten. Schicke Manga-Zeichnungen und Videosequenzen runden das Abenteuer ab. Schön jedenfalls, dass Konami das Teil komplett lokalisiert auch zu uns bringt. Jetzt muss sich *Suikoden* nur noch durchsetzen, denn ob Mario-Jünger dem RPG hierzulande etwas abgewinnen können, steht bisher noch in den Sternen.

VORSCHAU DS

SUIKODEN TIERKREIS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Begeisterte Fans weltweit schmachteten nach einer Fortsetzung. Hurra, jetzt ist endlich auch für Nintendo-Fans Suikoden-Zeit!

ELITE FORCES UNIT 77

Steht uns eine neue Actiongranate ins Haus oder ist dieser Titel ein Blindgänger?

TEXT
Mark Elpers
BILDER
N-ZONE

Was soll denn das? Da werden zunächst verschiedene Persönlichkeiten aus Unterhaltung, Politik und Wissenschaft entführt und dann will's keiner gewesen sein. Der Verdacht fällt jedoch auf eine terroristische Gruppe, die ohnehin bereits Angst und Schrecken verbreitet. Nun liegt alle Hoffnung auf den vier Männern und Frauen der Unit 77 – einer speziell einberufenen Militäreinheit mit dem Ziel, die Terroristen systematisch auszuschalten. Unterwegs in den unterschiedlichsten Terrains wie etwa der Wüste oder dem Regenwald steuert ihr entweder nur einen Soldaten oder das ganze Team durchs Gelände. Dabei hat jeder Soldat seine spezifische Fähigkeit wie beispielsweise das Hacken von Computern oder den Nahkampf. Eure Aufgaben fallen sehr abwechslungsreich aus: So müsst ihr Minen entschärfen, Fahrzeuge steuern und viele weitere Missionsarten erfüllen. Insgesamt stehen euch 12 Einsätze in 3 Szenarien bevor. Die Spielzeit soll sich auf stattliche 20 Stunden belaufen. Fans anspruchsvoller Taktik-Action im Stile von *Jagged Alliance* sollten aufhorchen. Wenn die Bilder halten, was sie versprechen, und wenn das Gameplay nicht nur auf dem Papier abwechslungsreich ist, könnte das Spiel für Action-Fans sehr interessant werden!

VORSCHAU DS

ELITE FORCES UNIT 77

GENRE	Action
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	ABYLIGHT
TERMIN	Februar 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Ein interessanter Mix aus Action, Militärstrategie und taktischem Gameplay. Wir sind gespannt, wie es sich spielt!

ZWECKMÄSSIG Die 3D-Grafik bietet nicht so viele Details, wie es ein 2D-Spiel tun würde. Die Optik geht aber durchaus klar.

AUSGANG Hier sprengt ihr den Boden, damit die Fische das rettende Meer erreichen. Trefft unbedingt die sichere Lücke!

AQUA PANIC

Man muss Fische feiern, wie sie fallen!

TEXT
Sebastian Stange
BILDER
N-ZONE

Frei nach dem *Lemmings*-Prinzip müsst ihr in diesem Puzzle-Game pro Level 100 Fische retten, die aus einem Aquarium geschüttet werden und Richtung Ozean purzeln. Auf dem Weg lauern aber viele Gefahren und auch im Meer gibt es stets nur eine kleine Lücke, wo keine hungrigen Haie warten. Es liegt an euch, mit Bomben Löcher in die Umgebung zu sprengen oder Pflanzen wachsen zu lassen, die den Strom aus Wasser und Fischen ins Ziel lenken. Mit Fischnetzen sammelt ihr verirrte Exemplare ein und per Tastendruck läuft das Geschehen auch im Zeitraffer ab. Die Steuerung war in unserer Vorschau-Version zwar noch etwas gewöhnungsbedürftig. Items setzt man etwa ein, indem man per Doppel-Tipp einen Ort markiert und dann per Button aktiviert. Dafür ist die Spielidee reizvoll. Zudem ist es spannend, dass auch fließendes Wasser simuliert wird, das angestaut, eingefroren und umgeleitet werden kann. Spätestens wenn dann noch Wolken dazukommen, die zusätzliches Wasser spenden, oder Pflanzensamen, die bei Nässe sprießen, raucht euer Denkapparat gewaltig. Hier wird euch eben nicht der zehnte Klon von *Zookeeper* geboten, sondern eine wirklich einzigartige Spielmechanik. Wir sind gespannt, ob es das fertige Spiel schafft, uns wirklich zu begeistern. Das Zeug dazu hat *Aqua Panic* jedenfalls.

VORSCHAU DS

AQUA PANIC

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Eko Software
TERMIN	Erstes Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel, das zwar eine ungewohnte Steuerung bietet, jedoch mit einer cleveren Spielidee kontert.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

FEBRUAR

Titel	Datum
AC/DC Live Rock Band	26. Februar
Castlevania Judgment	26. Februar
Deadly Creatures	13. Februar
Geon	13. Februar
Mushroom Men: Der Sporenkrieg	26. Februar
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2	13. Februar
Nerf N-Strike	19. Februar
Pro Evolution Soccer 2009	20. Februar
Rock Band AC/DC Live	26. Februar
Tenchu: Shadow Assassins	26. Februar

MÄRZ

Titel	Datum
Baphomets Fluch Director's Cut	26. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Ende März
Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	19. März
Mario Power Tennis (New Play Control!)	06. März
MySims Party	12. März
Nerf N-Strike	19. März
Sonic und der schwarze Ritter	13. März
TH!NK Das Schnelldenker-Quiz	12. März
Trivial Pursuit	12. März
Ultimate Band	12. März

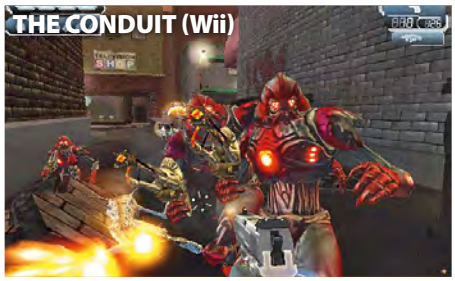
APRIL

Titel	Datum
Rock Revolution	April

2009

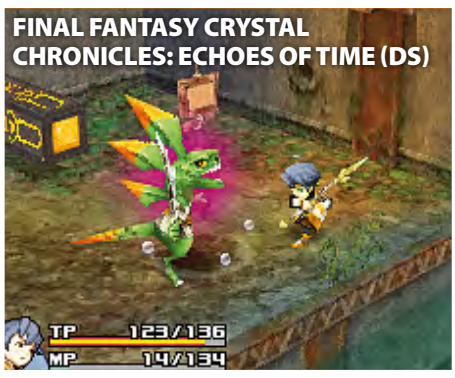
Titel	Datum
Another Code R (Arbeitstitel)	2009
Boom Blox: Smash Party	21. Mai
Cursed Mountain	2009
EA Sports Active: Personal Trainer	21. Mai
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Unbekannt
Ghostbusters: The Videogame	Juni
Job Island	Frühjahr
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Kororinpa 2	1. Quartal
Mario Super Sluggers	2009
Monster Hunter 3	Unbekannt
MySims Racing	18. Juni
Overlord: Dark Legend	Sommer
Pikmin 3 (Arbeitstitel)	Unbekannt
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
The Conduit	Juni/Juli
TMNT: Smash On	September
Wii Sports Resort	Frühjahr

MARIO POWER TENNIS (Wii)



THE CONDUIT (Wii)

CHRONO TRIGGER (DS)



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME (DS)

DS

FEBRUAR

Titel	Datum
Bomberman 2	12. Februar
Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in dein Leben	20. Februrar
Mushroom Men: Aufstand der Pilze	26. Februar
Mystery Case Files: MillionHeir	06. Februar
Winx Club Secret Diary 2009	26. Februar

MÄRZ

Titel	Datum
Baphomets Fluch Director's Cut	26. März
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	13. Märzl
Denkspiele für Dummies	12. März
EA Sports Football Academy	19. März
Enchanted Folk and the School of Wizardry	März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Ende März
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	20. März
Littlest Pet Shop: Frühling	05. März
MySims Party	12. März
Naruto Ninja Destiny 2	März
SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef	März
Travel Games for Dummies	12. März
Ultimate Band	12. März

APRIL

Titel	Datum
Rock Revolution	April
The Great Giana Sisters DS	03. April

JUNI

Titel	Datum
MySims Racing	18. Juni

2009

Titel	Datum
de Blob	2009
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Ghostbusters: The Videogame	Juni
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Journey to the Centre of the Earth	Unbekannt
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Nintendo DSi (Hardware)	Frühjahr/Sommer
Overlord Minions	Sommer
Phantasy Star Zero	Ende 2009
Pokémon Platin-Edition	2009
Rhythm Paradise	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Wenn ihr diese Terminliste näher betrachtet, ist ein ganz bestimmter Titel nicht darin enthalten: *MadWorld*. Das ziemlich explizite Gewaltspiel wird möglicherweise erst gar nicht zur USK-Prüfung eingereicht, da die Chancen auf eine Veröffentlichung in Deutschland sowieso bei null liegen. Zum Glück sind die nächsten Wochen trotzdem nicht spaßfrei: Dank *Deadly Creatures, Pro Evolution Soccer, Sonic und der Schwarze Ritter* und den „Wii-makes" sprießt die Wii im Frühling endlich wieder. Und für den DS gibt's ja bald *Grand Theft Auto*. Gut so! Außerdem steht ja schon im März die Games Developers Conference auf der Entwickler-Agenda. Im Zuge dessen erwarte ich kleine, aber feine Enthüllungen der Hersteller. Die sollen mal machen.

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

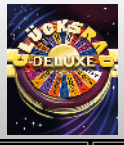
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

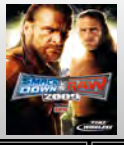
Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

GAMENZ 1720

007 Quantum of Solace

GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

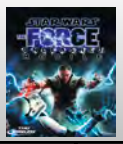
TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES&trad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. .“ Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILLIGHT PRINCESS

Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Famlily Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Nach der Ankündigung eines Nachfolgers von *Endless Ocean* hat mich wieder das Tauchfieber gepackt und ich erforsche momentan an meinen Feierabenden die Tiefen des virtuellen Ozeans. Auf dem DS spiele ich zur Zeit am liebsten *Chrono Trigger*, das mir damals auf dem Super Nintendo leider entgangen ist. Und natürlich bin ich auch immer noch – wie fast alle im Team – in *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* fleißig am Rätseln!

ENDLESS OCEAN (Wii)

CHRONO TRIGGER (DS)

Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Rock Band	12/08	92%	87%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden ...	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the ...	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

REFERENZ: MARIO KART Wii

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdon	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen ...	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate ...	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next ...	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

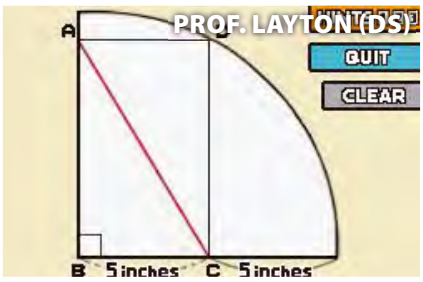
Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Rätselstunde! Schaut euch bitte den rechts abgebildeten Screenshot aus *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* an. Das Bild zeigt ein Kreisviertel mit eingezeichneten Drei- und Vierecken. Angenommen, dass sich Punkt B in der Mitte des Kreises befindet, wie lang ist die diagonale Linie AC? * Außerdem spiele ich – analog zum DK-Special in dieser N-ZONE – mal wieder *Donkey Kong 64* durch. 44 Prozent Spielfortschritt in 26 Spielstunden. Das zieht sich noch hin!

DONKEY KONG (N64)



* Lösung: 10 Inches

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars - Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and ...	12/08		85%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Time Hollow	02/09		76%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know how - Spielend um die Ecke ...	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnis. ...	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

In diesem Monat nutze ich es voll aus, in der N-ZONE-Redaktion zu arbeiten. Ich zocke nämlich auch nach Feierabend Spiele, die bei uns noch gar nicht erschienen sind. Auf der Wii lasse ich in *Deadly Creatures* allerlei eklige Krabbelviecher gegeneinander kämpfen. Auf dem DS dagegen zocke ich ausführlich die Vorschauversion von *Dragon Quest V*. Viel lieber würde ich natürlich Teil neun zocken.

Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob ...	12/08	66%	68%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the ...	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	81%	82%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

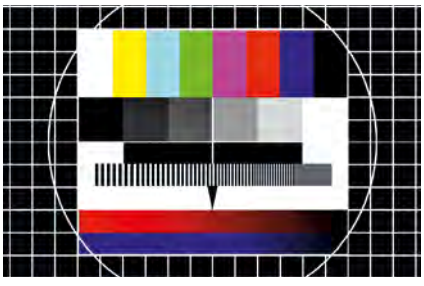
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Für die Konkurrenz-Konsolen sind in den letzten Monaten derart viele Blockbuster erschienen, dass ich mit den Schachteln mittlerweile den Turm von Babel nachbauen könnte. Darum befindet sich meine Wii aktuell im Winterschlaf. Wieso auch sollte ich erneut *Mario*, *Zelda* oder *Smash Bros.* anfassen, wenn ich bei PS3 und Xbox 360 gar nicht weiß, was ich als Erstes zocken soll? Auf DS hat *Castlevania: Order of Ecclesia* endlich den Weg in den Modul-Schacht gefunden.



DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… kann es kaum erwarten, bis die Temperaturen wieder steigen. Höchste Zeit, dass man wieder im T-Shirt raus und Sport an der frischen Luft treiben kann und sich nicht vor Glatteis fürchten muss! Hasta la vista, Winter – aber bald, bitte!

CD-TIPP: Mick Boogie & Adele – 1988

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

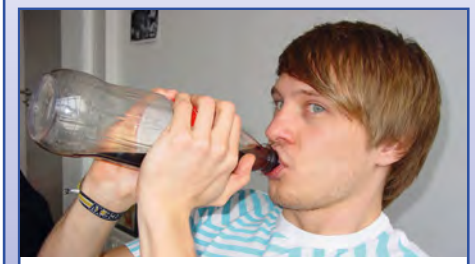
… muss hier dringend eine Lanze für guten Krautsalat brechen. Den einen gibt's im Zinger-Menü von KFC. Der andere, nicht minder empfehlenswerte wird in einer 1-kg-Schale ausgeliefert – der Marke: „ja!". Probieren!

DVD-TIPP: Zum Stanglwirt (Box Oans)

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… hat sich jüngst ein Pizza-Blech gekauft. Das war eine weise Investition, denn selbst gemachte Pizza schmeckt einfach unübertroffen gut und ist überdies eine tolle Möglichkeit, die lieben Kollegen zu beschämen. Kochen rockt!

BELAG-TIPP: Scharfe Spianata und Mozzarella



DAVID MARTIN
23, Online-Redakteur

… hält sich mit einer Ration Cola auf den Beinen und schlägt sich aktuell die Nächte mit grandiosen SNES-Klassikern um die Ohren. *Secret of Mana*, *A Link to the Past*, *Super Mario Bros.* – hach, waren das noch Zeiten...

SERIEN-TIPP: How I Met Your Mother

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… hat die Blumenkästen auf ihrem Balkon mit insgesamt über 100 Blumenzwiebeln bestückt und wartet jetzt ungeduldig darauf, dass bald die ersten Farbtupfer vor ihrem Fenster auftauchen.

CD-TIPP: The Killers – Day and Age

DAVID MOLA
27, Layouter

… war den halben Januar damit beschäftigt, den neuen Proberaum seiner Band einzurichten. Das Bankkonto ist nun leer, der Raum dafür umso voller. Jetzt wird geprobt bis zum Abwinken und in Kürze gibt es Hörbares. Versprochen!

CD-TIPP: Steven Wilson – Insurgentes

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Shigeru Miyamoto meldet ein neues Patent an und die Redaktion rätselt, was man von diesem Spielhilfe-System wohl halten soll. Weil wir uns aber sicher sind, dass früher oder später mal ein neues *Zelda* daraus resultieren wird, bauen wir kurzfristig einen „News-Schwerpunkt" auf Seite 12 ein. Übrigens machen wir uns Gedanken darüber, wer wohl „The Next Shigeru Miyamoto" wird, denn in nicht allzu ferner Zeit feiert der Mario-Erfinder seinen 60. Geburtstag. Unser Tipp: Eiji Aonuma, der kreative Kopf hinter der *Zelda*-Serie. Namen vormerken!

WOCHE 2:
Sega ist im Haus und präsentiert ein Spiel, von dem wir nicht wissen, ob es jemals offiziell hier in Deutschland erscheinen wird: *MadWorld*. Die Redaktion wirft ein Auge drauf und ist schon irgendwie hin- und hergerissen, weil die Gewaltdarstellung im Spiel so unglaublich explizit ist: Ein Gegner wird kopfüber in die WC-Schüssel gesteckt, dann der Unterkörper akkurat „abgesägt". So eine Sauerei im Klo kennt man sonst nur vom RTL-*Dschungelcamp*.

WOCHE 3:
Christoph, Sebastian und Mark im Donkey-Kong-Fieber: Für die Retro-Reportage „Die 10 besten Oma- und Opa-Sprüche aus *Donkey Kong Country*" glühen die Classic-Controller, als ob wir uns mitten im Jahr 1995 befänden. Und weil's so schön ist, geht die Zockerei auf dem Super Nintendo weiter. Christoph besucht extra deshalb die Nürnberger „Wunderlampe", interviewt Sascha, Felix und Alex für die große Wii-Analyse (siehe Seite 14) und lässt sich *Battletoads* und *Battlemaniacs* einpacken. Der gute, alte Frosch-Action-Sidescroller rockt zu zweit ganz gewaltig, hat aber einen entscheidenden Nachteil: Im Team-Modus gerät die Spielbalance völlig außer Kontrolle: Sieht ein Spieler „Game Over", wird auch der zweite Zocker automatisch zum Startpunkt zurück gerissen. Unfair!

WOCHE 4:
Umzug in der Redaktion: Thomas, Christoph, Mark, Maik, David und die Sebastians wandern an neue Arbeitsplätze und räumen ihre Schubladen auf. Darin verbirgt sich so manche Kostbarkeit: Kuriose japanische DS-Spiele mit Bewegungssensor, Wii-Kugelschreiber, Mario-Schminkfarben und so weiter. Und wer kann das fette Paket gewinnen? Ihr! Auf Seite 80 lest ihr, wie es geht.

DER TESTTEIL

Wii

61 Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne
63 Bolt: Ein Hund für alle Fälle
52 Deadly Creatures
60 Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung
60 Monster Lab
58 Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2
56 Pikmin (New Play Control)
63 Pop Star Guitar
61 Safecracker: Das ultimative Puzzle-Abenteuer
62 Sim Animals
62 Zoo Hospital

DS

71 Australian Zoo Quest: Puzzle Fun
71 Bolt: Ein Hund für alle Fälle
68 Bomberman 2
70 Der Herr der Ringe: Die Eroberung
70 Ducati Moto
68 Eledees
67 Laufrhythmus DS
66 Mystery Cases: MillionHeir
71 Puzzle City
70 Scotland Yard
71 Sim Animals

Wii Ware

65 Fun! Fun! Minigolf
65 Lonpos
64 World of Goo

VC

85 Mario Golf
84 Secret of Mana

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Teppich fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

AMF BOWLING PINBUSTERS! (DS)

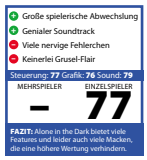
Schnappt euch einen von den beiden Charakteren, die ihr nicht freispielen müsst, und dann nix wie rauf auf die Bowlingbahn! Zunächst könnt ihr die Position der Kugel nach rechts und links beeinflussen, dann drückt im angezeigten Moment den A-Knopf, euer Hampelmännchen nimmt die klassische Toilettenhaltung ein und …? Schon ist der Wurf ausgeführt. Das war's? Angeblich kann man die Kugel mit dem Steuerkreuz andrehen. Touchscreen? Fehlanzeige. Da haben die Entwickler nämlich den Punktestand hinverfrachtet. Zu zweit spielen kann man das Bowling-Drama anscheinend auch, sogar online. **(sh)**

TECKTONIK WORLD TOUR (DS)

Tecktonik ist laut Verpackung die neue Tanz-Sensation aus Frankreich. Laut Wikipedia schwingt man dabei zu Technomusik Arme und Beine, trägt einen Vokuhila, enge Hosen und Oberteile. Jetzt geht's mit dem Spiel los: Punkte im richtigen Augenblick antippen und Linien nachziehen. Mein hipper Charakter zappelt im Hintergrund, als würden seine Kniescheiben jede Sekunde den Geist aufgeben. Die Mucke hat sich indes immer noch nicht aus einer Schleife befreit – und dieses Tanzspiel hat tatsächlich noch weniger Spaß gemacht, als es hier angeklungen sein mag … **(sh)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

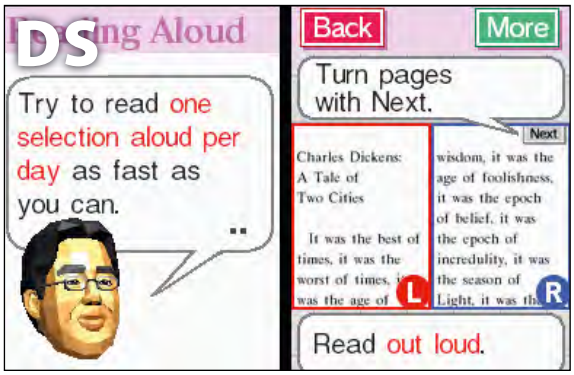


ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Wii Play	24
2	4	Animal Crossing: Let's go to the City	2
3	WE	Mario Party 8	23
4	WE	Super Smash Bros. Brawl	4
5	WE	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	8



Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	29
2	2	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	23
3	3	Mario Kart DS	18
4	5	New Super Mario Bros.	25
5	WE	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	8

* Platz des Vormonats

FAKTEN

- Ihr spielt abwechselnd Skorpion und Tarantel.
- Die Story erlebt ihr nur als Zuschauer.
- Kampflastiges Gameplay
- Drei Schwierigkeitsgrade – jederzeit wählbar
- Unterstützt 480p und Widescreen
- Ca. neun Stunden Spielzeit

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

DEADLY CREATURES

Treffen sich ein Skorpion und eine Tarantel in einer Tankstelle …

Kreative und neuartige Spielideen gibt es auf der Wii so einige. Dennoch hat sicherlich niemand damit gerechnet, dass ihr mit Wii-FB und Nunchuk einmal eine Tarantel und einen Skorpion durch ein ausgewachsenes Abenteuer steuern würdet. Genau darum dreht sich *Deadly Creatures*, das schon jetzt eines der ungewöhnlichsten Spiele des Jahres ist. Wo sonst habt ihr die Gelegenheit, ein Autowrack zu erkunden, das groß wie ein Haus ist? Und wo sonst legt ihr euch mit Wespen, Gottesanbeterinnen und Eidechsen an? Wir finden es klasse, dass das Spiel etwas völlig anderes wagt. Ob das auch gelungen ist, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

INTERAKTIVE TIERDOKU

Eure ersten Schritte im Mikrokosmos der Krabbelviecher macht ihr als Tarantel. Die hat keinen Namen, kann nicht sprechen und ist auch sonst nicht an der Story des Spiels interessiert. Vielmehr kreuzt ihr in der Rolle von Spinne und Skorpion immer wieder die Wege der Hinterwäldler Struggs und Wade, die auf der Suche nach einem vergrabenen Schatz sind. Wie Riesen stampfen sie am Horizont entlang, wobei jeder ihrer Schritte die Erde erbeben lässt. Ihr bekommt ihre Gespräche mit und erlebt aus verschiedenen Perspektiven, wie ihnen die Gier zu Kopf steigt. Die beiden Krabbler selbst haben keine besondere Geschichte. Sie wehren sich lediglich gegen allerlei Gegner und versuchen, in den weitläufigen Umgebungen einen Ausgang zu finden. Das ist wunderbar konsequent und sorgt dafür, dass eure Spielfiguren nicht künstlich vermenschlicht werden. Ihr steuert Tiere und die kennen nur den Kampf ums Überle-

EKLIG, ABER WAHR Es gibt tatsächlich Eidechsen, die zur Verteidigung Blut aus ihren Augen spritzen.

KAMMERJÄGER Der Skorpion beherrscht einige eindrucksvolle Finishing-Manöver.

GUT GESCHÜTZT Die Käfer sind gegen normale Angriffe gut gepanzert. Euer Stachel trifft aber ins Ziel.

ben. Auf der anderen Seite kann es durchaus sein, dass ihr euch etwas verloren vorkommt, während ihr durch Wüsten oder Abwasserrohre krabbelt. Immerhin ist es interessant, wie sich die Wege von Skorpion und Tarantel kreuzen, zwischen denen ihr Kapitel für Kapitel wechselt. Oft durchquert ihr sogar denselben Level, nur eben auf einem völlig anderen Weg.

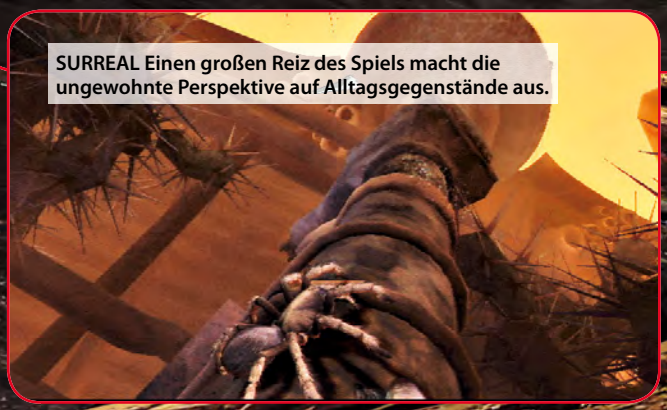
SKORPION VERSUS RATTE

Spielerisch ist *Deadly Creatures* nur schwer einzuordnen. Prinzipiell ist es ein Action-Spiel, bei dem ihr die Spielfigur mit dem Nunchuk steuert und per Tastendruck und Geste verschiedenste Angriffe startet. Überall in den Levels findet ihr Maden und Heuschrecken, die eure Energie wiederherstellen. Für besiegte Gegner gibt es Punkte, die mit der Zeit neue Angriffe und Fähigkeiten freischalten. Außerdem sind in den Umgebungen so manche Geheimräume versteckt. In denen findet ihr zwar keine Schätze, dafür jedoch spezielle Krabbler. Verspeist ihr sie, steigt eure Angriffskraft oder Lebensenergie dauerhaft. Skorpion und Spinne unterscheiden sich deutlich. Nur die Tarantel kann beispielsweise springen und mit ihrem Netz Fernangriffe starten. Außerdem kann sie sich an entfernte Orte katapultieren. Der Skorpion hingegen kann seine Scheren nutzen, um Angriffe zu blocken und beherrscht weitaus mehr Angriffstechniken als die Tarantel. Nur er kann außerdem spektakuläre Finishing-Moves vollziehen, die zwar totaler Humbug sind, aber gerade deshalb richtig Freude bereiten. Im Endeffekt spielen sich beide Tiere aber recht ähnlich. Schnell habt ihr für jede Situation eine starke Technik gelernt. Die komplizierten Combos zu erlernen, ist nicht unbedingt notwendig. Immerhin macht der Spielverlauf Spaß, auch wenn er abwechslungsreicher sein könnte. Die Steuerung funktioniert recht gut und eure Gegner sind allesamt herrlich widerlich.

HERRLICH EKLIGE GEGNER

Ratten, Gottesanbeterinnen, Eidechsen, Schlangen und noch viele weitere Widersacher müsst ihr auf eurer Reise besiegen. Die Tierwelt von *Deadly Creatures* ist hübsch animiert und bietet spielerisch ganz besondere Herausforderungen. Käfer bespritzen euch schon von Weitem mit einer ätzenden Brühe und haben eine schwer durch-

LAUSCHPOSTEN Die Story um die zwei Schatzsucher bekommt ihr nur am Rande mit.



SURREAL Einen großen Reiz des Spiels macht die ungewohnte Perspektive auf Alltagsgegenstände aus.

TARZAN MIT ACHT BEINEN Die Tarantel kann sich mit ihren Spinnenfäden an entfernte Orte hangeln.

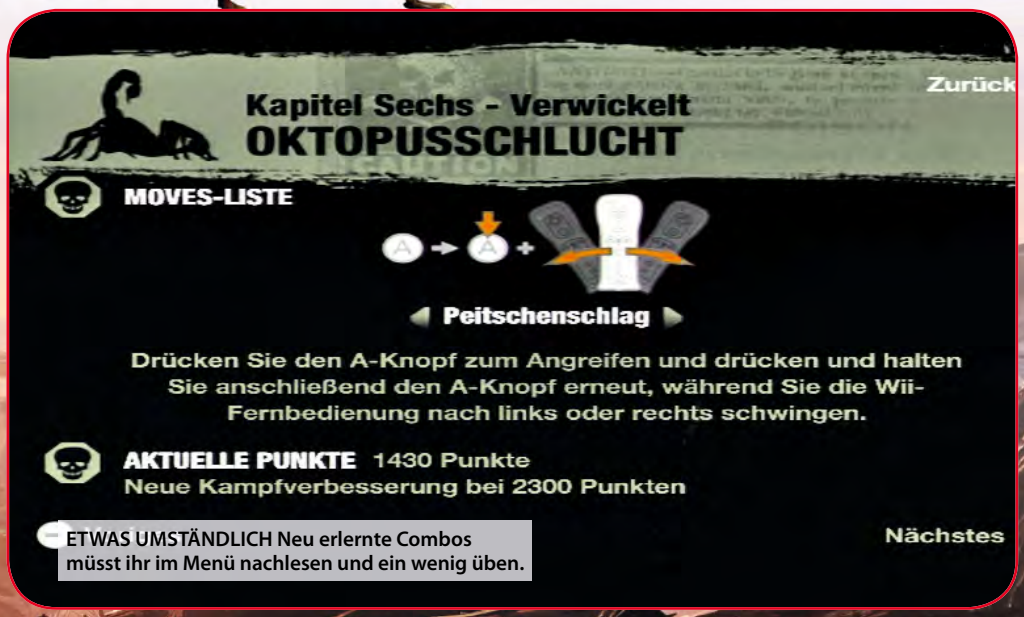
dringbare Deckung. Spinnen sind hingegen sehr wendig und kaum zu treffen. Den Vogel schießt jedoch eine Eidechsenart ab. Sie spritzt Blut aus ihren Augen auf euch. Eine kurze Recherche ergab: Eine solche Echse gibt es wirklich. Das ist herrlich eklig und daher ein großer Spaß.

Ein wirkliches Highlight sind die Levels von *Deadly Creatures*. Ihr startet das Spiel in einer Wüstenlandschaft und begegnet zunächst kaum menschlichen Spuren. Doch bald krabbelt ihr durch einen Sarg samt Skelett oder umkreist ein umgefallenes Motorrad, das aus eurer Perspektive riesig aussieht. Das große Finale in einer Tankstelle versetzt euch dann endgültig als Winzling in die Menschenwelt. Die Umgebung hat dabei einen ganz leichten Gemälde-Look, wirkt aber realistisch und ist oft richtig schön beleuchtet. Schade, dass die Wii diese Grafikpracht nicht immer flüssig wiedergeben kann. Ruckeleinlagen gibt es immer wieder und auch spontane Ladepausen gönnt sich das Spiel – ärgerlicherweise sogar mitten in Kämpfen.

ZICKIGE KAMERA

Ebenfalls nicht wirklich optimal ist die Kamera gelungen. Zwar könnt ihr sie per Digipad jederzeit hinter eure Spielfigur setzen, im automatischen Modus ist sie jedoch nicht selten zu träge. Viel zu oft kämpft ihr gegen Gegner, die nicht im Bild zu sehen sind, und so manches Mal bleibt die Kamera an Gegenständen hängen.

Obwohl sich THQ mit dem Erscheinungstermin von *Deadly Creatures* wirklich Zeit gelassen hat – schon vor einem Jahr konnten wir einen recht fertigen Level spielen – wirkt das Endprodukt stellenweise leider etwas unfertig. Nichtsdestotrotz ist das Spiel eine der großen Überraschungen auf der Wii und konnte seit Langem wieder dafür sorgen, dass sich ein paar Kollegen gespannt um die Nintendo-Konsole versammelt haben. Es hat einfach etwas, eine herrlich lebensecht animierte Spinne in den Kampf gegen drei Skorpione zu schicken, und deshalb verzeihen wir so mache kleine Schwäche. Für einen Hit fehlt es zwar noch an Feinschliff und spielerischer Abwechslung. Ein gutes Spiel ist *Deadly Creatures* aber allemal.



– ETWAS UMSTÄNDLICH Neu erlernte Combos müsst ihr im Menü nachlesen und ein wenig üben.

SCHWIERIGER GEGNER Diese Wespen sind in der Luft nur schwer zu treffen. Hier ist Taktik gefragt.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Bravo, THQ! Mit *Deadly Creatures* bringt ihr ein völlig neuartiges und spannendes Spielerlebnis auf die Wii und nicht noch eine überflüssige Minispiel-Sammlung. Dafür bin ich wirklich dankbar. Und Spaß machte mir das Krabbler-Abenteuer ebenfalls. Zu schade, dass diverse Schönheitsfehler eine höhere Wertung verhindern. Aber trotz zickiger Kamera und manch verwirrender Passage – ich habe es wirklich genossen, mal keinen niedlichen Hüpfspiel-Helden und keine muskelbepackte Kampfmaschine durch ein Spiel zu steuern. Der Kampf ums Überleben im Insektenreich war eine willkommene Abwechslung. Hoffentlich sehen das auch die Spieler so. Ich kann mir nämlich gut vorstellen, dass *Deadly Creatures* ein Geheimtipp bleiben wird. Es ist schließlich sehr speziell.

DIE WERTUNG Wii

DEADLY CREATURES

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Rainbow-Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	13. Februar 2009
SPIELER	1

\+ Tolle Atmosphäre
\+ Unverbrauchte Spielidee
\+ Schöne Grafik
– Kamera-Probleme

Steuerung: **79** Grafik: **83** Sound: **78**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Trotz einiger Mängel überzeugt die Krabbler-Simulation durch ihre unverbrauchte Spielidee und die tolle Inszenierung.

FÜR ALLE MIT OHREN

Bei Nowdio inkl. Interview-Track!

nur 9,79 Euro

Jetzt mit über 200.000 zusätzlichen Songs im Angebot!

■ Saliva • Cinco Diablo

■ Fall Out Boy •Folie á Deux

■ Five Finger Death Punch • The Way Of The Fist

je 9,79 Euro

■ Moke • Shorland

■ Itchy Poopzkid • Dead Serious

■ Kevin Rudolf • In The City

Ebenso unwiderstehlich

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

TICKET NACH HAUSE Findet ihr alle Teile des Raumschiffs, geht's zurück zu den Sternen.

PIKMIN

Jetzt tanzen die Pikmin nicht mehr nach Olimars Pfeife, sondern nach seiner Fernbedienung. Mit Erfolg?

FAKTEN

- Erschien erstmals am 14. Juni 2002 für GameCube.
- Fünf Areale
- Überarbeitete Grafik in 480p und 16:9
- Lautsprecher der Wii-FB wird genutzt.

TEXT
Christoph Kraus, Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

88 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

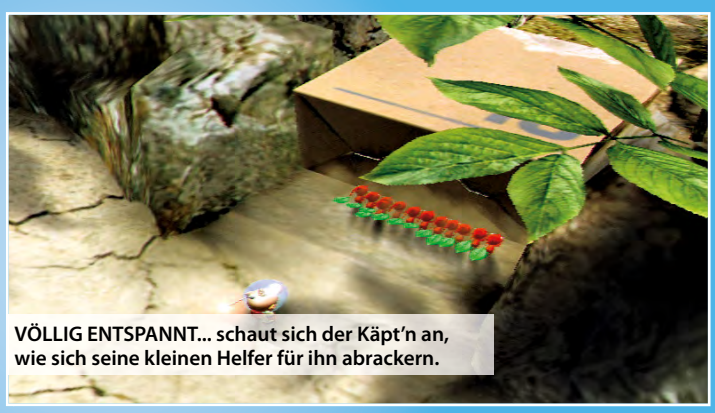
Spiele-Redakteure sind faule Säcke. Deshalb haben wir es ganz besonders gern, wenn die Hersteller Remakes auf den Markt bringen. So kann man das Heft von einst, das den ursprünglichen Test enthält, ganz bequem aus dem Archiv holen und durch den Konverter jagen. Garniert mit einem Verriss im Fazitkasten, der besagt, dass das Original-Gameplay heutzutage nicht mehr funktioniert – schon ist der neue Artikel fertig! So läuft's doch, oder?

Wir müssen euch enttäuschen: Ganz so leicht funktioniert es in der Praxis leider nicht. Im Falle von *Pikmin* kommt sogar ein weiterer Umstand erschwerend hinzu: Weil das Spiel mit seinen frischen Ideen und der knuffigen Inszenierung so unglaublich brillant ist, haben wir uns viel länger mit dem Spiel beschäftigt als geplant. Aber warum haben wir eigentlich an diesem alten Strategiespiel so einen Narren gefressen?

ALLES ANDERS?

Auf den ersten Blick wirkt alles noch sehr vertraut: Captain Olimar stürzt mit seinem Raumschiff auf die Erde und trifft auf die ersten bunten Pikmin. Das sind fleißige, kleine Tierchen, die tun, was der Käpt'n ihnen befiehlt: Kronkorken durch den Wald schleppen, gefährliche Käfer in die ewigen Jagdgründe schicken, Barrieren aus dem Weg räumen und so weiter. Das Ziel ist es, innerhalb von 30 Tagen sämtliche Raumschiffteile zu bergen, damit Olimar wieder zurück auf seinen Heimatplaneten fliegen darf. Und damit Abwechslung ins Spiel kommt, gibt es sogar verschiedenfarbige Pikmin: Die roten sind feuerresistent, die gelben können Bomben legen und die blauen haben einen Schwimmkurs absolviert. Wenn ihr Olimar nun erstmals steuert, fällt euch sofort die wohl nennenswerteste Neuerung auf: Ihr bewegt ihn jetzt mit dem Analogstick des Nunchuks und pustet mit dem B-Trigger in die Trillerpfeife. Damit formiert ihr eure Pikmin zu einer Horde, die euch anschließend bedingungslos folgt. Das kreisförmige Symbol, mit dem ihr Gegenstände anvisiert, eure Pikmin gezielt werft oder herbeiruft, wandert dabei geschmeidig über den Bildschirm. Früher wurde dies mit dem Control-Stick ausgeführt, der Olimar gleichzeitig auch bewegt hat. Die neue Tastenbelegung geht gut und instinktiv von der Hand – eine deutliche Weiterentwicklung gegenüber der GameCube-Variante. Ein weiteres neues Feature ist die

TODESKAMPF Gegen einen solchen Brocken muss man meist auch ein paar Verluste in Kauf nehmen.

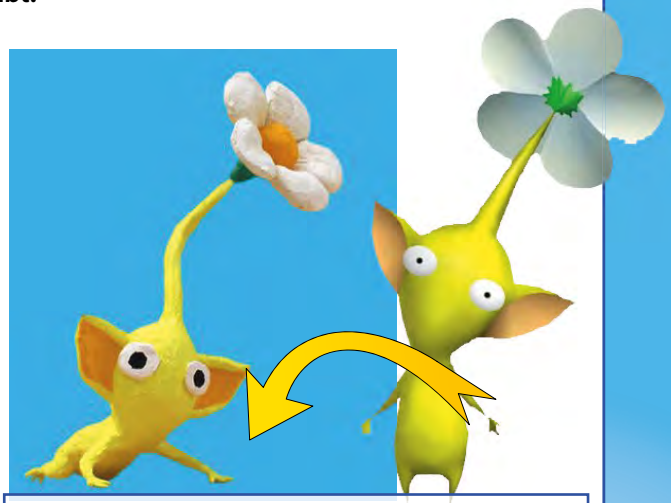


VÖLLIG ENTSPANNT... schaut sich der Käpt'n an, wie sich seine kleinen Helfer für ihn abrackern.

DIE DESIGN-EVOLUTION

Der Vorher-Nachher-Vergleich: Warum es „alte“ und „neue“ Pikmin gibt. Und was das alles mit Donkey Kong zu tun hat.

ALTBACKEN Erinnert ihr euch noch an *Donkey Kong* (Game Boy)? Das Spiel ist ein guter Beweis für Nintendos Design-Politik, denn der Affe sah damals noch völlig anders aus als heute. Rare hauchte dem Power-Primaten neues Leben ein – und in diesem neuen Look lieben wir Donkey bekanntlich!



AALGLATT Im ersten Pikmin-Teil hatten die Pikmin noch „glattgeschmirgelte“ Haut und wirkten dadurch relativ einfach modelliert. Für den zweiten Ableger hat Nintendo völlig neue Artworks entworfen – und die Mühe hat sich gelohnt. Mit diesem Grafikstil rechnen wir auch bei *Pikmin 3*.

Möglichkeit, jederzeit während eines Tagesablaufs zu speichern, was viel spontanere Spielsitzungen ermöglicht. Die Möglichkeit, seine Pikmin in bestimmte Muster zu ordnen, hat Nintendo offenbar gestrichen – zumindest konnten wir auf der Fernbedienung und dem Nunchuk keine derartige Funktion entdecken. Aber: Die Spieler, die ihre Pikmin in Kreise, Quadrate und sonstwas formiert haben, konnte man sowieso an einer Hand abzählen. Insofern: Sei's drum.

IMMER NOCH HÜBSCH?

Optisch wirkt das neue *Pikmin* wesentlich schärfer und aufpoliert: Der 480p-Modus wurde extra für Spieler mit Komponentenkabel integriert, außerdem haben die Entwickler einen 16:9-Breitbildmodus ergänzt, sodass man um Balken oder hässliche Stauchungen herumkommt. Übrigens: Mit der 1-Taste dürft ihr euch nun von euren Pikmin zurück in Richtung Basis tragen lassen. Außer einem kleinen Feuerwerk mit netten Lichteffekten hat dieses Gimmick jedoch keinen spielerischen Sinn. Doch *Pikmin* ist mehr als ein scheinbar kindisches Strategiespiel: Es hat Herz! Die Aufmachung mit dem tollpatschigen Raumschifffahrer Olimar, der Pikmin-Horde, den gefährlichen Käfern und der liebevollen Wald- und Wiesen-Flora ist extrem detailliert ausgefallen, wie wir es nur von Miyamoto höchstpersönlich kennen. Zwar sind die Bodentexturen sieben Jahre nach dem Original-Release hier und da verwaschen und auch die Spieldauer hätte länger sein können, denn schon nach zehn Stunden ist alles vorbei. Was aber bleibt, ist ein urwitziges Strategie-Abenteuer mit einer superben Steuerung, die für die Wii-Fernbedienung wie maßgeschneidert ist. Aber bitte, liebe Leser, wir wollen niemanden sehen, der sich *Pikmin* erneut auf der Wii holt, wenn er die GameCube-Version bereits besitzt. Aber wenn man die weltweiten Verkaufszahlen des Spiels betrachtet, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass ihr mit den Pikmin zum ersten Mal in Berührung kommt. Es lohnt sich!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Pikmin? Gutes Spiel, ganz klar. Die Gartensimulation hat damals zwar kaum jemand gekauft, aber das kennt man ja aus anderen Branchen: Auch die besten Künstler werden erst bekannt, wenn sie schon längst unter der Erde liegen. Bei *Pikmin* kommt es zum Glück nicht so weit, denn Nintendo hatte ein Herz für die Fans und bringt das Spiel erneut auf der Wii heraus. Auch wenn die grafischen Unterschiede nur den Besitzern von auflösungsstarken Fernsehern auffallen werden, ist die Umsetzung schon allein wegen der sehr gut angepassten Steuerung empfehlenswert. Aber bitte nur, wenn ihr das Original noch nicht kennt. Sonst ist der Mehrwert eher gering. Dass Nintendo übrigens die Möglichkeit gestrichen hat, seine Pikmin zu formieren, fällt nur echten Fans auf. Das ist schon in Ordnung so. Schließlich wird dieses Feature so sehr vermisst wie noch mehr Minispielsammlungen auf der Wii.

DIE WERTUNG Wii

PIKMIN

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Steuerung viel eleganter als auf dem Cube
- \+ Optimiert für 16:9-Fernseher mit 480p
- – Geringere Komplexität als bei Pikmin 2
- – Nach zehn Stunden hat man alles gesehen.

Steuerung: **88** Grafik: **81** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**88**

FAZIT: Im neuen Kleid spielt sich der Klassiker deutlich angenehmer, auch die überarbeitete Grafik rechtfertigt den Kauf für Pikmin-Neulinge.

ZU KURZ Im Storymodus folgt ein Kampf auf den nächsten. Leider seht ihr nach weniger als einer Stunde den Abspann.

HÜBSCH Die Anime-Sequenzen sind wirklich schön gemacht und erinnern an die TV-Serie.

FAKTEN

- Spielbar mit Wii-FB und Nunchuk , Classic- oder GameCube-Controller
- Mit den bekannten Charakteren aus der Serie …
- … und 2 exklusiven, die nur im Spiel vorkommen
- Für bis zu 4 Spieler
- Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
- 16:9-Breitbild, 480p

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2 EUROPEAN VERSION

Voll auf die Zwölf? Das hat die neueste Klopperei mit Ninja-Azubi Naruto und seinen Freunden zu bieten!

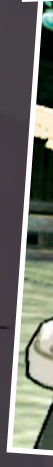
VIDEO AUF DVD

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Ihr habt sicherlich schon einmal in irgendeinem Zusammenhang von Naruto, dem Ninja-Lehrling gehört. Ob im Manga oder in der TV-Serie, Naruto ist allseits bekannt. Und auch auf diversen Spielekonsolen lässt er es bereits seit einiger Zeit so richtig krachen. Doch vorab zur Story: Naruto hat das Ziel, der größte Ninja seines Dorfes – auch Hokage genannt – zu werden. Nachdem Narutos Vater einen gefährlichen neunschwänzigen Fuchsdämon in Naruto gebannt hatte, wuchs der Wunsch in dem kleinen Plagegeist, ebenfalls ein Hokage zu werden, um den Dämon in ihm zu bändigen. In *Clash of Ninja Revolution 2* spielt ihr einen Ausschnitt der Geschichte nach und bestreitet wilde Kämpfe gegen eure alten Freunde, die mit einem Fluch belegt wurden. Um diesen mysteriösen Fluch zu brechen, müsst ihr siegreich aus dem Kampf hervorgehen.

HOFFENTLICH HAST DU FREUNDE

Wie im Vorgänger ist auch diesmal der Story-Modus von erfahrenen Spielern innerhalb einer Stunde durchgespielt. Man könnte meinen, die Entwickler haben sich hier die Kritik der Fans nicht wirklich zu Herzen genommen … Trotzdem solltet ihr euch nicht allzu sehr davon beeinflussen lassen, denn es handelt sich beim zweiten *Naruto*-Spiel für die Wii immerhin um ein Beat `em Up, das man sich bekanntlich nicht wegen der epischen Story zulegt. Für alle, denen es der Story-Modus dennoch angetan hat, gibt es die Option, jedes Kapitel erneut zu spielen. Eine äußerst nette Dreingabe, denn manche Kämpfe sind echt schön inszeniert! Das Herz des Spiels aber ist natürlich – wie beim Vorgänger auch – der Mehrspielermodus, den ihr mit bis zu drei Freunden genießen könnt. Als einer von 30 verschiedenen Charakteren aus dem *Naruto*-Universum prügelt ihr euch in einem Mix aus 2D und 3D durch zahlreiche Arenen. Sehr lobenswert – zumindest was die Möglichkeiten und den Umfang für Multiplayer-Prügler angeht! Es wurden sogar eigens für dieses Spiel neue Charaktere entworfen – hierfür arbeiteten die Entwickler mit den japanischen Machern der Serie zusammen! Doch wie steuert sich das Ganze eigentlich? Wenn ihr euch für eine der Controller-Varianten entschieden habt – zur Auswahl stehen Wii-FB mit Nunchuk, der Classic- sowie der GameCube-Controller – geht's auch schon los. Bei der klassischen Variante per Gamepad steuert ihr euren Kämpfer mit dem Analogstick, während ihr eurem Gegner hauptsächlich mit dem



A-Knopf Paroli bietet. Ihr benötigt natürlich mehr als nur den A-Knopf, und wie ihr euch vorstellen könnt, ist fast jede Taste auf dem Controller mit diversen mehr oder minder effektiven Attacken belegt. Besser gefallen hat uns allerdings die Steuerung via Wii-FB und Nunchuk. Ihr haut auch hier mit dem A-Knopf kräftig drauf, die Fernbedienung ist aber dank Bewegungs-Steuerung nicht mit Kommandos überladen. Schüttelt ihr den Controller, führt euer Kämpfer eine coole Kombo aus, die nicht nur spektakulär aussieht, sondern obendrein sehr effektiv ist. Indem ihr das Steuerkreuz in eine Richtung drückt und danach sofort die Fernbedienung schüttelt, aktiviert ihr eine Spezialattacke. Nun kommt es aufs richtige Timing an, denn ihr müsst in Qucktime-Events in Sekundenschnelle die richtige Bewegung ausführen. Ob ihr die Wii-FB nach oben zieht, das Nunchuk im Takt schüttelt oder in einer Kreisbewegung schwingt: Beim Ausführend der Moves kommt stets Laune auf! Besonders wenn ihr erfolgreich seid, denn es kann vorkommen, dass der Kampf eine neue Ebene erreicht: Nachdem ihr euch beispielsweise vorher in einem Innenhof gekloppt habt, wird das Gefecht nun auf dem Dach weiter ausgetragen. Besonders zu viert geht's richtig ans Eingemachte, auch wenn es ab und zu in ein wildes Herumgefuchtel ausartet. Wer lieber gerne wirklich kontrolliert spielen möchte, wechselt zur klassischen Gamepad-Steuerung, die aber bekanntlich komplexer ist und eine gewisse Eingewöhnungszeit erfordert.

SCHLITZER Die Attacken sind pompös inszeniert und füllen den ganzen Bildschirm aus.

QUICKTIME In diesen Sequenzen müsst ihr superschnell agieren, um einen erfolgreichen Jutsu auszuführen.

LEDIGLICH NARUTO: CONR – VERSION 1.5?

Nicht nur inhaltlich und spielerisch, sondern auch technisch ähnelt *Clash of Ninja Revolution 2* dem Vorgänger sehr stark. Das Spiel präsentiert sich in hübscher Cel-Shading-Cartoon-Grafik und dürfte besonders gut bei Naruto-Fans ankommen, da das Flair der TV-Serie auf auch der Wii sehr stimmig rüberkommt. Auf eine Lokalisierung der englischen Sprachausgabe wurde verzichtet, was allerdings nicht wirklich störend ins Gewicht fällt. Die Musikuntermalung mit Asia-Touch in den Kämpfen ist treffend und passt perfekt zum Manga-Look. Insgesamt wirkt der Titel jedoch eher wie ein marginales Update mit wenigen Verbesserungen wie neuen Charakteren und neuen Schauplätzen, was für Fans dennoch kein Hindernis sein sollte, sich auch den neuesten Teil zu krallen. Und wer mit dem vorlauten Ninja-Azubi bislang nicht warm wurde, wird es auch diesmal nicht werden!

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Naruto – ein schwieriger Fall. Normalerweise stehe ich nicht so auf Anime-Serien, obwohl ich gehört habe, dass *Naruto* ganz gut sein soll. Sei's drum, es geht ja hier um das Spiel. Das hat mir – trotz mangelndem *Naruto*-Nerdwissen – relativ gut gefallen, auch wenn man als Laie so gut wie nichts mit der Story anfangen und sich nur am Gameplay erfreuen kann. Die Kämpfe sind in einem tollen Cel- Shading-Stil und versprühen Charme. Das Rumgefuchtel mit der Wii-FB wird mir mit der Zeit zu stressig – zu zweit macht's aber viel mehr Spaß, weil man sich über den anderen lustig machen kann! Wer den Vorgänger mochte und keine (großen) Neuerungen erwartet, greift beherzt zu. Ich bleibe lieber bei *Super Smash Bros. Brawl*. Das ist mir Klopperei genug!

DIE WERTUNG Wii

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2 EUROPEAN VERSION

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Tomy
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	13. Februar 2009
SPIELER	1-4

- \+ Über 30 Charaktere
- \+ Tolle Kampf-Atmosphäre
- − Kämpfe arten in wildes Gefuchtel aus.
- − Zu wenig Neues

Steuerung: **75** Grafik: **74** Sound: **77**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
79	**68**

FAZIT: Für Prügel-Fans, die den Vorgänger mochten und sich mit den wenigen Verbesserungen zufrieden geben!

QUERHIEB Eure Attacken werden in netten Sequenzen präsentiert. Der Spielfluss wird dadurch leider etwas gebremst.

OHNE WÜRFEL Auf diesen brettspielartigen Feldern bewegt ihr euch durchs Spiel.

MONSTER LAB

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Frankenstein spielen auf der Wii: Erschafft eure eigenen Monster!

In *Monster Lab* dürft ihr eure eigenen Geschöpfe kreieren, indem ihr die einzelnen Körperteile wie aus einem Klötzchenbaukasten auswählt. Jeder Körper besteht aus fünf verschiedenen Bereichen: dem Kopf, dem Torso, linkem und rechtem Arm und den beiden Beinen. Diese Körperteile werden durch Minispiele montiert, etwa indem ihr mit dem Pointer eine eingeblendete Naht entlangfahrt, während ihr den B-Knopf gedrückt haltet. Nachdem ihr eurem Wesen noch einen Namen gegeben habt, geht's auch schon los in die Kämpfe, die ihr durch das sogenannte Zoffoskop verfolgt. Auf dem Spielfeld bewegt ihr eure Monster Feld für Feld – trefft ihr dabei auf Gegenspieler, beginnt an Ort und Stelle ein rundenbasierter Kampf. In einem Wirbel aus Farben gelangt ihr auf das Kampffeld, wo ihr gezielt einzelne Körperteile eurer Widersacher angreift. Hat euer Mutant den Herausforderer zunichte gemacht, gewinnt ihr neue Gegenstände und Körperteile. Im Hinblick auf die Technik macht das Spiel rundherum einen guten Eindruck, doch beim Gameplay stören häufige Wiederholungen nach einiger Zeit und verhindern so leider eine höhere Wertung.

DIE WERTUNG Wii

MONSTER LAB

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Backbone Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **76** Sound: **74**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **77**

FAZIT: Monster Lab wäre ein echter Überraschungshit auf der Wii, würden sich die Spielabläufe nicht so häufig wiederholen !

HINWEISE Sprecht mit allen möglichen Personen, um immer mehr Hinweise zu erhalten und den Fall zu lösen.

HOLEY MOLEY Schwingt die Wii-FB und trefft die Erdwühler auf den Kopf, um sie zu vertreiben.

DETECTIVE CONAN: DIE MIRAPOLIS-ERMITTLUNG

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Sherlock-Holmes-Nachwuchs aus Japan!

Zunächst einmal die harten Fakten: Bei *Detective Conan* handelt es sich ursprünglich um eine Manga-Fernsehserie, in der der kleine Detektiv Conan Edogawa alias Shinichi Kudo die Hauptrolle spielt. Nachdem Conan durch ein mysteriöses Gift um zehn Jahre verjüngt wurde, macht er sich auf, ein Gegenmittel zu finden. Gesteuert wird Conan per Analogstick, mit dem A-Knopf interagiert ihr mit der Umwelt oder sprecht Personen an. Mit dem B-Knopf gelangt ihr in den Kameramodus, in dem ihr die Umgebung erkunden könnt. Der Cursor wird dabei zur Lupe: Färbt diese sich rot, gibt es etwas zu entdecken. Zur schnelleren Fortbewegung dient das aus der TV-Serie bekannte solarbetriebene Skateboard. In Ermittlungen könnt ihr jederzeit Minispielchen bestreiten, die die Bewegungssteuerung der Wii-FB nutzen. Das Gameplay des Titels ist überzeugend und es macht Spaß, den kleinen Rätseln auf die Schliche zu kommen. Doch leider ist Spielspaß doch eben fast nur alles: Technisch wirkt der Titel nicht zeitgemäß – optisch wie akustisch offenbart er Schwächen. Fans der Serie können bei den Patzern ein Auge zudrücken! Anspruchsvolle Spielernaturen spielen unbedingt Probe!

DIE WERTUNG Wii

DETECTIVE CONAN: DIE MIRAPOLIS-ERMITTLUNG

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Nobilis
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **62** Grafik: **62** Sound: **53**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **62**

FAZIT: Fans sehen über die technischen Mängel hinweg und bekommen ein inhaltlich gelungenes Detektiv-Abenteuer geboten.

AGATHA CHRISTIE: DAS BÖSE UNTER DER SONNE

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Mörderische Spannung auf der Wii?

Meisterdetektiv Hercule Poirot ist nun mal ein echter Workaholic: Selbst aus seinem verdienten Urlaub auf einer idyllischen Insel wird nichts, da just nach seinem Eintreffen eine berühmte Schauspielerin auf dem eigentlich paradiesischen Eiland ermordet aufgefunden wird. Sofort ist Poirot wieder in seinem Element: Ihr erkundet die Insel, sammelt nützliche Gegenstände und verschafft euch tiefe Einblicke in die verschachtelten Beziehungen von insgesamt 20 Personen. Die unnötig komplizierte Tür-Steuerung des Vorgängers gehört zum Glück der Vergangenheit an. Ihr bewegt mit eurer Wii-FB eine Lupe über den Bildschirm, die euch jederzeit signalisiert, ob ihr ein Objekt näher betrachten oder mitnehmen könnt. Das hilft auch dabei, die manchmal etwas zu kleinen, im Hintergrund versteckten Objekte zu erspähen. Ihr bewegt euch durch vorgerenderte Hintergründe, die im Großen und Ganzen nett anzusehen sind, die Figuren könnten allerdings ein wenig schöner sein. Insgesamt erwartet euch ein durchschnittliches, ruhiges Adventure, welches viel Lesebereitschaft und Geduld voraussetzt, da viele Rätsel nur durch Ausprobieren zu lösen sind.

DIE WERTUNG — Wii

AGATHA CHRISTIE: DAS BÖSE UNTER DER SONNE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	JoWood
ENTWICKLER	The Adventure Company
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **71** Grafik: **62** Sound: **74**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **64**

FAZIT: Technisch und spielerisch etwas eingerostetes Point-and-Click-Adventure für Krimifreunde und Leseratten.

GETRÜBTE STIMMUNG Poirots Entspannungsurlaub endet jäh, als plötzlich eine Leiche gefunden wird.

FELS IN DER BRANDUNG Ob die junge Frau am Strand etwas zu verbergen hat? Lest die Gespräche sehr genau!

SAFECRACKER: DAS ULTIMATIVE PUZZLE ABENTEUER

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Knackt 30 knifflige Safekombinationen!

Der verstorbene Milliardär Duncan W. Adams war ein großer Fan von Tresoren aller Art. Klar, dass sein letzter Wille nicht einfach auf dem Schreibtisch rumfliegt! Als Spezialist ist es eure Aufgabe, das viel Geld verheißende Testament in der rätselhaften Villa des reichen Mannes aufzustöbern. Zu diesem Zweck knobelt ihr euch durch das schicke Anwesen und knackt 30 Tresore, bevor die Wahrheit endlich ans Licht kommt. Was nach einem spannenden Adventure klingt, entpuppt sich bald als Ansammlung von zahlreichen Schiebe-, Logik- und Nummernrätseln aller Art. Die Detektivgeschichte, das Erkunden der Villa und das Einsammeln von Gegenständen bilden nur die Rahmenhandlung. An sich ist das noch nicht schlimm, würde sich innerhalb dieses Konzeptes nicht ein großes Manko offenbaren: Schnell fühlt man sich in der Fülle der Aufgaben allein gelassen, bei vielen Puzzles gibt das Spiel keinen Hinweis, sodass nur langes Ausprobieren zum Erfolg führt. So irrt ihr oft planlos durch die schicke Hütte. Technisch geht die Umsetzung des PC-Titels von 2006 in Ordnung. Euch erwartet ein ruhiges, durch fehlende Hilfestellungen aber leider frustrierendes Logikspiel.

DIE WERTUNG — Wii

SAFECRACKER: DAS ULTIMATIVE PUZZLE ABENTEUER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	JoWood
ENTWICKLER	Kheops
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **71** Grafik: **69** Sound: **67**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **66**

FAZIT: Wenig Adventure, viel Hirnschmalz: Zahlentrickser und Sudoku-Zauberer scheinen die Zielgruppe von Safecracker zu sein.

PARADIESISCH Die Hütte des verstorbenen Milliardärs ist hübsch anzusehen.

ABSOLUT DICHT Statt mit Panzerknacker-Ausbildung kommt ihr hier nur mit viel Geduld weiter.

NUSSIG Habt ihr das Vertrauen eurer Schützlinge gewonnen, fressen sie euch sogar aus der Hand.

RAVING RABBIDS Das Kaninchen spielt gerne, während die Maus noch keine passenden Leckereien entdecken konnte.

SIMANIMALS

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Ich glaub', ich steh im Wald! Diesmal kümmert ihr euch im Reich der Sims um zahlreiche possierliche Tierchen.

Die Sims dürften langsam aber sicher zu den erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten gehören. Bei diesem immensen Erfolg ist es kein Wunder, dass auch Wii-Spieler wieder mit einem neuen Titel bedient werden. In *SimAnimals* kümmert ihr euch, wie der Name schon verrät, allerdings nicht um zugezogene Menschen, sondern sorgt für eine ganze Palette an Waldtieren. Zunächst erregen Eichhörnchen und Karnickel eure Aufmerksamkeit, später kommen Füchse, Bären und anderes Getier hinzu. Euer Cursor ist eine Hand, mit der ihr so einiges anstellen könnt: Nüsse, Beeren oder gar Kleintiere in euren Rucksack befördern, Bäume kräftig durchrütteln oder Samen pflanzen. Denn nur wer seine Tiere mit der passenden Nahrung versorgt und mit Streicheleinheiten hegt und pflegt, findet zufriedene Bewohner vor und lockt weitere Tiere an. Wirkliche Spielziele gibt es nicht, kleine Aufgaben wie „Sorg dafür, dass die Maus dich gern hat" sorgen für Fortschritte, so dass ihr nach und nach alle Gebiete auf der Karte aufdeckt. Die Steuerung wirkt etwas überladen, die Grafik reißt ebenfalls keine Bäume aus. Wer sich davon nicht stören lässt, kann seinen Waldspaziergang auch zu viert vornehmen.

DIE WERTUNG Wii

SIMANIMALS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **61** Grafik: **67** Sound: **71**

MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **62**

FAZIT: Ein ruhiger, technisch mäßiger Sims-Ableger, welcher wohl nur jüngere Spieler bei der Stange halten wird.

MIT EINEM AFFENZAHN Zu viele Bananen genascht? Dieser Mandrill wird von einem fauligen Backenzahn geplagt.

HAT TETRIS ZUM FRESSEN GERN Erlöst diese Schildkröte, indem ihr den Fremdkörper vorsichtig aus ihrem Magen bugsiert.

ZOO HOSPITAL

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Kümmert euch um um 48 Zoobewohner. Der Kroko Doc als Konkurrenz für Trauma Center?

Kaum tretet ihr euren neuen Job als Arzt in einem Zoo an, liegen auch schon sämtliche Tiere röchelnd im Operationssaal. Wie in Trauma Center wählt ihr in einem runden Menü in der linken unteren Bildschirmecke das passende Werkzeug, welches ihr mit der Wii-Fernbedienung bedient. Als erstes Sorgenkind winselt ein Mandrill auf eurer Liege. Rasiert ihr Stücke aus seinem Fell, könnt ihr einen Ausschlag diagnostizieren und mit Spritzen behandeln. Die Steuerung ist ähnlich gut gelungen wie bei der Konkurrenz: Mit A und B schneidet ihr Fäden, zieht Zähne mit einer Zange oder sprüht betäubendes Gel auf Wunden. Sind die Tiere mal nicht im OP zu finden, könnt ihr sie in ihren Gehegen beobachten, Infos einholen und nach Herzenslust streicheln – klappt selbst bei Kobras wunderbar! Die Darstellung der Zoobewohner ist gelungen.Habt ihr einen Eingriff erfolgreich abgeschlossen, könnt ihr diesen auch gemeinsam mit einem zweiten Spieler wiederholen oder eure Wertung verbessern. Die Missionen in Zoo Hospital sind größtenteils recht einfach zu meistern und die ein- oder andere Aufgabe wiederholt sich ein wenig zu häufig.Für jüngere Spieler, die sich für Tiere interessieren ein großer Spaß!

DIE WERTUNG Wii

ZOO HOSPITAL

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Torus
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 39 €
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **73** Grafik: **78** Sound: **66**

MEHRSPIELER **70** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Deutlich leichter als Trauma Center und weniger abwechslungsreich, aber definitiv ein Hit für junge Tierliebhaber!

POPSTAR GUITAR

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Dank des Air G-Aufsatzes verpricht PopStar Guitar das ultimative Luftgitarrenerlebnis! Ob's klappt?

Steckt das Air G-Plastikzubehör auf eure Wii-FB und große farbige Buttons verwandeln sie in eine Gitarre. Statt wie die Konkurrenz mit fünf, arbeitet *PopStar Guitar* mit nur vier Buttons, die ohne den Aufsatz den Tasten A, Minus, 1 und 2 entsprechen. Durch die Lage der Minus-Taste wird das Geklampfe ohne Air G nahezu unspielbar. Zur Auswahl stehen über 50 Pop-Rock-Songs, davon rund die Hälfte gecovert; Highlights stellen Songs von Maroon 5 oder Blink 182 dar. Ihr haltet die Wii-FB mit den vier wackelig aufgesetzten, schwerfälligen Buttons in der linken Hand. Mit dem Nunchuk in der anderen simuliert ihr den Anschlag, allerdings nicht per Handbewegung, sondern per Analog-Stick. Bei langgezogenen Noten müsst ihr diesen gar wild drehen, was sich so ziemlich gar nicht nach einer echten Gitarre anfühlt. Ab und zu dürft ihr immerhin ein Bühnenfeuerwerk zünden, was aber auch nicht viel bringt, da sich der Titel grafisch leider auf einem soliden PS1-Niveau befindet. Nervige Pling!-Geräusche unterbrechen den Song bei falschen Noten, ohne Vorwarnung werdet ihr aus den Songs geworfen und Übersetzungen wie „Das Herausnehmen dieses Schirms speichert..." geben dem Titel endgültig den Rest.

DIE WERTUNG Wii

POPSTAR GUITAR

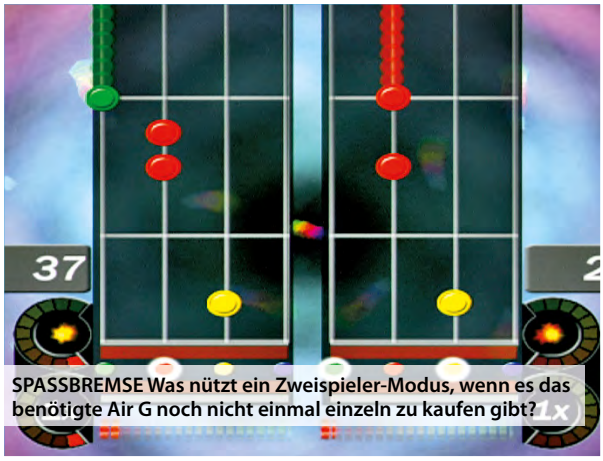
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Midway
ENTWICKLER	XS Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. € 49,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **57** Grafik: **41** Sound: **64**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
56	**58**

FAZIT: Von Guitar Hero ist PopStar Guitar soweit entfernt wie Wario von einem Platz im nächsten Germany's Next Topmodel.

UGLY KID JOE? Noch nicht mal ein animiertes Publikum ist im Karrieremodus vorhanden.



SPASSBREMSE Was nützt ein Zweispieler-Modus, wenn es das benötigte Air G noch nicht einmal einzeln zu kaufen gibt?

BOLT
EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Disneys neuester Animationsfilm bekommt natürlich das obligatorische Spiel verpasst. Auf den Hund gekommen?

Der drollige Kläffer Bolt zeigt trotz passender Größe keinerlei Ambitionen, sein Dasein in Paris Hiltons Handtäschchen zu fristen. Denn sind finstere Schurken im Anmarsch, wird er zur lebenden Kampfmaschine. Frauchen Pennys Vater wurde von einer Unterweltorganistion entführt. So reist ihr samt Partner mit der kalten Schnauze quer um den Globus und spielt die insgesamt 25 Missionen abwechselnd mit einem der beiden Charaktere. Penny bewegt sich möglichst ungesehen durch die Levels und kann sich dank ihres Scooterstabes an Mauern und Vorsprüngen entlanghangeln. Bolt geht lieber direkt zur Sache und setzt sich mit zahlreichen Kombos, Sprungangriffen und Laserstrahlen zur Wehr. Leider führt simples Drücken aller Buttons den Kampfköter in den öden Kämpfen so gut wie immer zum Erfolg, die Besonderheiten des Wii-Controllers nutzt das Spiel nicht aus. Grafisch köchelt Bolt ebenfalls auf Sparflamme dahin. Zumindest der Humor, die deutschen Stimmen und die Mini-Spiele sind gut gelungen.

DIE WERTUNG Wii

BOLT: EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Disney Interactive
ENTWICKLER	Avalanche
USK-FREIGABE	Ab 12
PREIS	Ca. € 49
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **70** Grafik: **58** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**61**

FAZIT: Die witzige Aufmachung und die amüsanten Zwischensequenzen retten Bellos Abenteuer trotz mangelhafter Grafik ins Mittelmaß.

FASS! Bolt verfügt über mächtige Kombos, die ihr auf die Bösewichte loslassen könnt. BODENSCHLAG

SAM FISHER, BIST DU ES? Spielt ihr mit Penny, solltet ihr möglichst lautlos vorgehen.

WORLD OF GOO

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Glitschige Glibberbälle wollen hoch hinaus – und erobern garantiert auch eure Wii-Konsole!

Die World of Goo Corporation sucht fähige Mitarbeiter zwecks Errichtung des höchsten Turmes aller Zeiten, dem Tower of Goo. Wenn du rund und schleimig bist und gerne im Team arbeitest, dann beginne einfach mit dem ersten Level und verschwinde in dem gut sichtbaren Rohr. Ideal wäre es, wenn du darüber hinaus auch den richtigen Geschmack mitbringst, schließlich verarbeiten wir Goos auch gerne zu schmackhaften Softdrinks …

DIE EINEN AUF'S TÜRMCHEN …

World of Goo erzählt euch die Geschichte der kleinen Glibberwesen in humorvollen Filmchen. Es gilt, die bunten Levels mit einer vorgegebenen Anzahl an Goos zu meistern. Dazu manövriert ihr die drolligen Gesellen mit den Kulleraugen einfach in Richtung eines Rohres, sodass eine Mindestanzahl hineingesaugt wird. Mit allen Goos, die ihr zusätzlich durch den Level bringt, könnt ihr später einen möglichst hohen Turm konstruieren und euren Prachtbau online mit anderen Spielern weltweit vergleichen. Aber wie baut man mit kleinen Glibberbällen denn nun Türme?

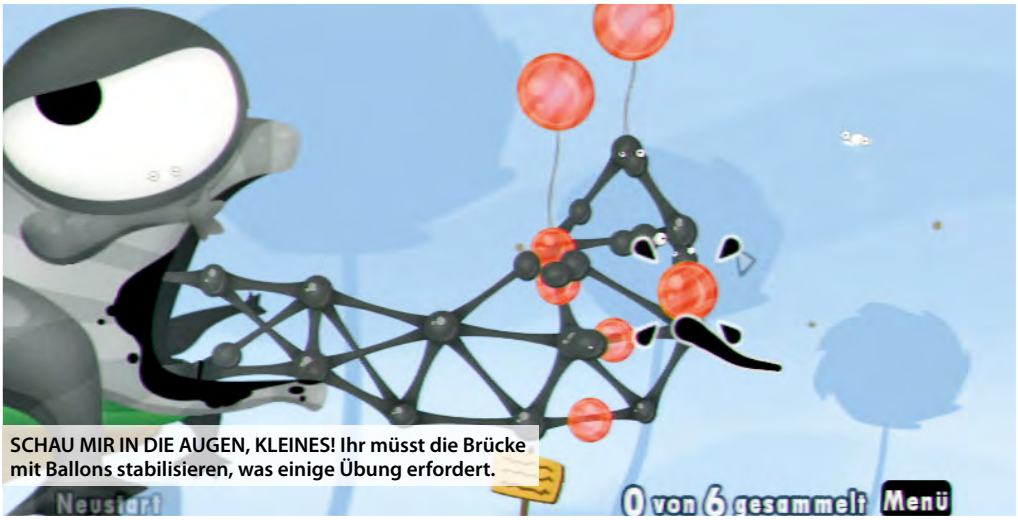
… DIE ANDERN IN'S RÖHRCHEN

Mit der Wii-FB schnappt ihr euch einen Goo und zieht ihn durch liebevoll gestaltete 2D-Umgebungen. Achtung: Berührt auf dem Weg bloß keine Sägeblätter oder Stacheln und lasst den kleinen Kerl nicht in Abgründe stürzen! Dann bewegt ihr den Knilch in die Nähe von zwei Kollegen – schon schlägt euch das Spiel eine Anbindung an die vorhandene Goos vor. Mit mindestens zwei klebrigen Fäden seid ihr nun mit dem Rest der Struktur verbunden. So baut ihr nach und nach waghalsige Figuren wie Türme oder Brücken. Belastet ihr eine Seite zu stark oder baut ohne ein solides Fundament, stürzt euch eure aufwendige Konstruktion schon mal wieder komplett zusammen! Verschiedene Goos bringen Schwung in die einzelnen Aufgaben. Neben den grauen Standard-Klebern gibt es beispielsweise auch grüne, die ihr jederzeit wieder abziehen könnt, habt ihr sie einmal eingesetzt, oder blaue, die kein Problem mit einem Bad im kühlen Nass haben. Kein Level gleicht dem anderen und mit der Zeit werden die einzelnen Puzzles immer kniffliger und bringen auch den stabilsten Geduldsfaden zum Reißen. Trotzdem fesseln die kleinen Schleimbällchen immer wieder aufs Neue und sorgen dafür, dass ihr so schnell nicht aufgeben werdet.

TANZ DER MOLEKÜLE Eine Brücke über diese Schlucht zu bauen, gestaltet sich schwieriger, als man zunächst denken mag.

DOWNLOADEN, ZACK, ZACK!

Vor wenigen Wochen hieß es noch, der Titel käme in Deutschland regulär mit Box in den Handel. Doch dann tauchte das innovative Puzzlespiel eines kühlen Freitags überraschend doch mitten zwischen weiteren Spiele-Downloads auf. Immerhin können wir *World of Goo* nun früher spielen als erwartet und für umgerechnet etwa 15 Euro ist das umfangreiche Konstruktionsspektakel ein wahres Schnäppchen. Die Geschichte des innovativen Spiels liest sich fast wie bei Harry Potter: Die beiden Programmierer Kyle Gabler und Ron Carmel trafen sich jeden Tag in einem Café, in dem Wi-Fi zur Verfügung stand, und arbeiteten an ihrer Idee. Die insgesamt drei (!) Macher beweisen, dass man ohne großes Budget ein hervorragendes Spiel basteln und die Möglichkeiten der Wii sinnvoll einsetzen kann! Abgerundet wird das Ganze durch den schön eingebundenen Humor, legendär sind beispielsweise die Sprüche des ominösen Schildermalers, auf denen Hilfestellungen zu lesen sind. Die Goos sind einfach drollig und jeder der 48 Levels ist auf seine Art einzigartig gestaltet, sodass auch die Abwechslung stimmt. Auch die Übersichtskarte und die Menüs sind enorm einfallsreich. Ganz großes Kino!



SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES! Ihr müsst die Brücke mit Ballons stabilisieren, was einige Übung erfordert.

DIE WERTUNG Wii

WORLD OF GOO

GENRE	Geschicklichkeit
CONTROLLER	Wii-FB
ENTWICKLER	2K Boy
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	1.500 Points (ca. 15 €)
SPIELER	1-4

Gesamtwertung: **5/5**

FAZIT: Unglaublich kreatives Puzzlespiel. Katapultiert die Messlatte für alle künftigen Wii-Ware-Titel in die Höhe des Goo-Towers!

FUN! FUN! MINIGOLF

Und wieder buhlt eine Minigolfsimulation um eure Gunst, um euch den Weg zur Anlage im Nachbarort zu ersparen!

Falls der Titel bei euch spontan Assoziationen von quietschbunten japanischen Kulleraugenfiguren hervorruft, lasst euch davon nicht täuschen: *FUN! FUN! Minigolf* möchte eine ernst zu nehmende Simulation sein. In drei Schwierigkeitsgraden meistert ihr jeweils neun Löcher, sodass euch der Download satte 27 Löcher ins Wohnzimmer zaubert. Hindernisse und Parcours sind so gestaltet, dass man sie durchaus auch auf der heimischen Grünanlage vermuten würde. Wie bei *Wii Sports* schwingt ihr die Wii-FB, um euren Ball leicht anzustoßen oder ordentlich weit zu befördern. Schlagt ihr im falschen Augenblick ab, verzieht eure Spielfigur den Schlag und der Ball landet irgendwo in der Botanik. Die Grafik des Titels ist sehr gut gelungen und passt hervorragend zum Gesamtbild. Alleine ist *FUN! FUN! Minigolf* nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, habt ihr aber bis zu drei Freunde versammelt, erwarten euch unterhaltsame Stunden.

DIE WERTUNG **Wii**

FUN! FUN! MINIGOLF

GENRE	Sport
CONTROLLER	Wii-FB
ENTWICKLER	Shin'en Multimedia
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	900 Points (ca. 9 €)
SPIELER	1-4

Gesamtwertung: **4/5**

FAZIT: Schöne Minigolf-Simulation mit gutem Mehrspielermodus, die die Vollpreiskonkurrenz nicht nur preislich im Sandbunker stehen lässt.

LONPOS

L-Block, der Star aus Tetris, bekommt endlich sein eigenes Spiel? Er kämpft tapfer gegen den Würfel? Nee, natürlich nicht!

LONPOS stellt eine Umsetzung des gleichnamigen Logikpuzzles dar, welches schon als Brettspiel für Furore sorgte. Das Spielprinzip ist so genial wie fordernd: Auf dem Spielfeld befindet sich eine vorgefertigte Konstruktion aus Klötzen, die in der gesamten Fläche aber Lücken lässt. Diese gilt es nun mit den übrigen Steinen zu füllen. Was am Anfang noch locker von der Hand geht, wird mit einer immer größeren Menge an Klötzen und riesigen klaffenden Löchern zunehmend kniffliger. Die Einzelteile lassen sich prima per Wii-FB schieben und drehen, spätere Rätsel fordern auch gefestigte Profi-Ingenieure. Bis zu vier Spieler können mit- oder gegeneinander tüfteln, sogar online. Apropos online: Download-Content steht angeblich auch schon in den Startlöchern. Neue Rätsel oder Hintergründe sollen in Zukunft in kleinen Paketen kommen und den Puzzlespaß verlängern. Nette Umsetzung für Knobelfüchse!

DIE WERTUNG **Wii**

LONPOS

GENRE	Puzzlespiel
CONTROLLER	Wii-FB
ENTWICKLER	Genki
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	800 Points (ca. 8 €)
SPIELER	1-4

Gesamtwertung: **3/5**

FAZIT: LONPOS mag keine große Offenbarung sein, dank des zeitlosen Prinzips ist es für alle Puzzle-Fans aber durchaus einen Blick wert.

DER REST VOM FEST – WAS IST SONST NOCH ERSCHIENEN?

Bang!

Mit einem Hämmerchen müsst ihr verschiedene Symbole auf einem Spielfeld abklopfen und sie verschwinden lassen. Leider gibt es nur einen Modus und das Puzzlespiel ist insgesamt zu simpel. Da gibt es deutlich bessere Alternativen!

Gesamtwertung: 2/5 Preis: 600 P.

Sudoku Challange!

Über 100 Millionen der beliebten Rätsel in verschiedenen Schwierigkeitsstufen und zweckmäßiger Aufmachung: Die Wii-Steuerung funktioniert, das Programm gibt euch Hilfestellungen. Geht für den Preis und bei Papierallergie in Ordnung!

Gesamtwertung: 3/5 Preis: 500 P.

Niki – Rock'n'Ball

In Form eines Balles besiegt ihr die fiesen „Shadow Plättchen", indem ihr durch die Gegend hüpft und rollt. Solides und kurzweiliges Plattformspiel, welches einiges an Geschicklichkeit und Geduld erfordert.

Gesamtwertung: 3/5 Preis: 500 P.

Strong Bad Episode 5 – 8-Bit is enough

Teil 5 ist der letzte der schwarzhumorigen Serie. Diesmal müsst ihr einen Drachen im 8-Bit-Stil erledigen. Dank den gelungenen Anspielungen auf die Videospielwelt das Beste der fünf Adventures!

Gesamtwertung: 4/5 Preis: 1000 P.

FAKTEN

- Erster Teil der Reihe auf dem DS
- Nutzt für einige Rätsel das Mikrofon
- Bis zu vier Spieler suchen gemeinsam
- Wi-Fi-Unterstützung
- Deutsche Bildschirmtexte

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR

Seit Jahren erfreut sich die Reihe auf dem PC großer Beliebtheit. Nintendo beschert uns nun den ersten DS-Auftritt des Suchspiels.

Heir" ist das englische Wort für „Erbe", „Millionheir" spricht sich wie „Millionaire", kann also gesprochen sowohl „Millionär" als auch „Millionenerbe" bedeuten. Im Spiel geht es um genau so einen dicken Haufen Zaster, welchen ihr als Privatermittler für euren werten Klienten aufspüren sollt. Vielleicht läuft da ja ein ganz besonders krummes Ding mit der Kohle. Also ein weiteres Detektivspiel? Nicht ganz, denn bei *Mystery Case Files* ist vor allem eure Sehfähigkeit gefragt.

PLANETARIUM Es wird noch ein Pferd vermisst; ein Blick in die Sterne lohnt sich!

WER SUCHET, DER FINDET

Das Hauptaugenmerk liegt bei diesem Spiel auf großen Suchbildern, die ihr mit dem Touchpen hin- und herschiebt. Auf dem oberen Screen seht ihr das komplette Chaos, auf dem unteren den jeweils gewählten Ausschnitt. Mehrere Gegenstände sollt ihr zwischen dem ganzen Gerümpel aufspüren, aber da in den Höhlen, Schlössern und sonstigen Räumlichkeiten so viel Plunder verstreut liegt, sieht man oft den Wald vor lauter Bäumen nicht. Später kommt eine Taschenlampe hinzu, mit der ihr jeweils nur kleine Bereiche ausleuchten könnt. Im Verlauf des Spiels lernt ihr, mit der R- oder L-Taste in das Bild einzugreifen, worauf hin euch auch Aufgaben wie „Keks zerkrümeln" oder „Falle auslösen" erwarten. Wer nicht weiterkommt, kann sich je nach Spielfortschritt und Schwierigkeit eine bestimmte Anzahl Tipps geben lassen, in welchem Bildausschnitt sich das gesuchte Objekt befinden könnte. Tippt ihr auf falsche Gegenstände, reduziert sich die verbleibende Zeit – da die Zeitlimits aber recht großzügig angesetzt sind, gehen die meisten Aufgaben problemlos von der Hand. Nur in wenigen Fällen waren Radieschen, Brokkoli, Pluto und Co. wirklich unfair versteckt und selbst mit der Hilfefunktion kaum zu entdecken.

IM AUGE DES BETRACHTERS

Aufgelockert wird die Sucherei ab und an durch kleine Minispiele wie Schieberätsel oder durch Doppelbilder, bei denen ihr die Unterschiede zwischen zwei beinahe identischen Abbildungen markieren müsst. Vorbildlich ist die Nutzung der DS-Features: Dank Touchscreen funktioniert die Objektsuche wunderbar, ab und zu kommen auch andere Funktionen zum Einsatz; so müsst ihr etwa per Mikrofon ein Abzeichen säubern oder ein Feuer auspusten. Die einzelnen Suchbilder sind mit einer lockeren Story verknüpft, in der ihr Indizien sammelt und nach und nach dem Geheimnis um die verschollene Million auf die Spur kommt. Figuren und auch Hintergründe sind in einer schicken Zeichentrick-Optik gehalten, die sich nahtlos in das muntere Spielgeschehen einfügt. Übrigens können bis zu vier Spieler gemeinsam ihre Augen bemühen oder um die Wette suchen, sogar online – dazu benötigt allerdings jeder sein eigenes Modul. Auch wenn *Mystery Case Files* nicht mit der Vielfalt und dem Einfallsreichtum eines *Professor Layton* mithalten kann, sorgt es doch für kurzweilige Unterhaltung.

VOLLEYBALL? Wer schafft es, in diesem Gemäuer die Sonne zu wecken?

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Ein Spiel wie *Mystery Case Files* ist ziemlich schwer zu beurteilen: Bis auf ein paar blöd platzierte Objekte ist es absolut ordentlich umgesetzt und macht nichts falsch. Aber kann es eine Meute hungriger Hardcore-Zocker zufriedenstellen? Da muss wohl jeder selbst wissen, ob er dem Suchspiel eine Chance geben möchte. Denn auch wenn sich die Jungs von Big Fish Games redlich Mühe gegeben haben, für Abwechslung zu sorgen: Dass das Spielprinzip simpel ist und im Großen und Ganzen immer gleich abläuft, liegt schon in der Sache selbst begründet. Entscheidet selbst, ob euch das Teil euer sauer verdientes Geld wert ist. Aber wenn ihr eine persönliche Einschätzung wollt: Ich hatte unglaublich viel Spaß daran, auf den kreativen, durchgehend liebevoll gestalteten Bildern nach hanebüchenen Objekten wie Karotten in Goldfischgläsern oder Clownfischen in Baumwipfeln zu suchen, und klappe den DS noch immer gern für eine schnelle Suchaktion auf.

DIE WERTUNG DS

MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Big Fish Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 29 Euro
TERMIN	6. Februar 2008
SPIELER	1-4

- \+ Gelungene Aufmachung
- \+ Schöne Einbindung der DS-Fähigkeiten
- − Das Spielprinzip muss man mögen.
- − Ab und an unverständliche Verstecke

Steuerung: **80** Grafik: **75** Sound: **72**

MEHRSPIELER **76**
EINZELSPIELER **78**

FAZIT: DS-Detektive mit Adleraugen bleiben vor dem Bildschirm kleben, alle anderen begnügen sich mit einem kurzen Probespiel.

LAUFRHYTHMUS DS: BRING BEWEGUNG IN DEIN LEBEN

Dieses Plastikteil sagt euch: „Bewegt euren A… Hintern!“ – Wetten, dass …?!

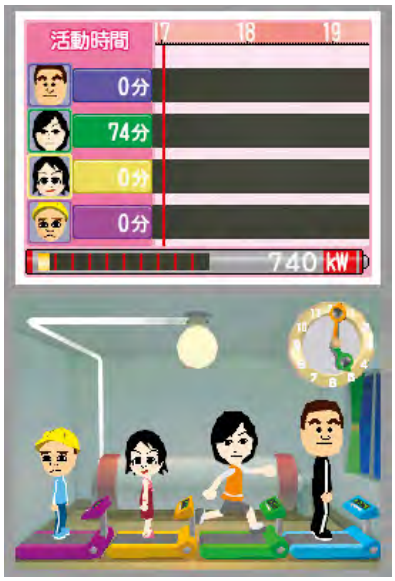
FAKTEN

- Enthält zwei Schrittzähler, …
- … die auch separat angeboten werden.
- Erstes DS-Spiel mit den Miis
- Mit Online-Ranglisten
- Vier Profile lassen sich anlegen.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

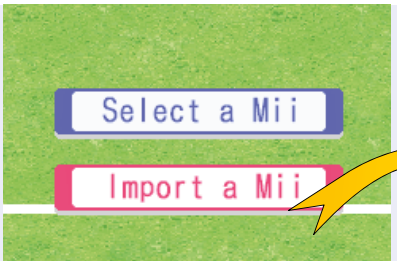
Kurz vorneweg: Dies hier wird der kürzeste 1-Seiten-Test der N-ZONE-Geschichte. Denn *Laufrhythmus DS* ist nichts anderes als ein Schrittzähler mit cleverer Software. Punkt. Aus. Das war’s auch schon. Ihr klemmt euch das Plastik-Pedometer an euren Gürtel, legt es unauffällig in euer Jacken-Innenfutter oder in eure Hosentasche. Am Ende des Tages schnallt ihr den Schrittzähler ab und verbindet ihn per integriertem Infrarot-Sensor (der auch im DS-Modul enthalten ist) mit eurem Handheld. Schon wird anhand einer übersichtlichen Skala angezeigt, welche Entfernung ihr heute zurückgelegt habt, wie eure Laufleistung im Vergleich zu anderen Tagen ist und zu welchen Uhrzeiten ihr schlappgemacht habt (weil ihr zum Beispiel ein Schläfchen eingeschoben habt). Das Ganze wird ähnlich präsentiert wie die Tagesstatistik bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*. Zudem werden eure Werte wie beim Grips-Chef denen anderer Nutzer gegenübergestellt. Motivieren soll zudem ein Online-Modus, in dem ihr beispielsweise einen Raum hell erleuchten müsst: Je mehr ihr täglich lauft, umso kräftiger strahlt das Licht in diesem Areal. Solche Gimmicks sollen also selbst dem faulsten Hintern Dampf machen. Mission erfüllt – Test abgeschlossen! Aber das Spannende ist, dass *Laufrhythmus* das erste DS-Spiel ist, das die Miis unterstützt. Wie das funktioniert, erklären wir euch unten.

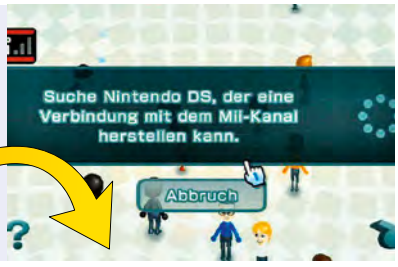
LÄUFT! Zwei Schrittzähler (in weiß oder schwarz) liegen der Verpackung bei. Vier Profile lassen sich jeweils abspeichern.



WER WAR BESSER? Wer ist mehr gelaufen? Mutti? Vati? Opa? Die Freundin? Hier ist die schonungslose Abrechnung.

VOM DS AUF DIE WII Entweder ihr erstellt euer Mii auf dem DS und zieht es dann auf die Wii …





VON DER WII AUF DEN DS … oder ihr macht es genau andersherum.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Zu *Laufrhythmus* gibt es nicht viel zu sagen – bis auf die Tatsache, dass es funktioniert. Es ist eben ein kompromissloser Schrittzähler, nicht mehr, nicht weniger. Die Benutzeroberfläche wirkt strukturiert, das Programm durchdacht und die Pedometer stabil verarbeitet. Wenn ich so was bräuchte, würde ich mir eher dieses DS-Zubehör zulegen als den vergleichbaren iPod-Schrittzähler. Denn der lässt sich nur in speziell dafür zugeschnittenen Nike-Turnschuhen benutzen. Aber ich gehe meinen eigenen Weg und lehne Nintendos Angebot, laut Untertitel „Bewegung in mein Leben zu bringen“, dankend ab. Lieber hole ich mein altes *Pokémon Pikachu Color* wieder aus der Schublade. Mit diesem Plastikteil kann ich unterwegs wenigstens Einarmiger Bandit spielen. Yeah!

DIE WERTUNG DS

LAUFRHYTHMUS DS:
BRING BEWEGUNG IN DEIN LEBEN!

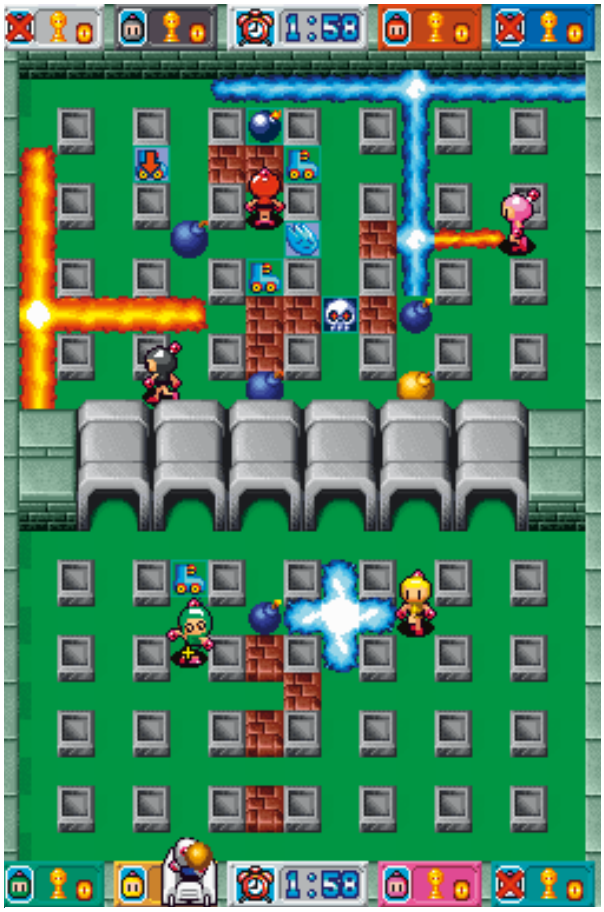
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Nicht nötig
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	20. Februar 2009
SPIELER	1-4

- \+ Zwei Schrittzähler liegen bei.
- \+ Yay! Minispiele sind drin!
- \+ Erstes DS-Spiel mit den Miis
- – Spielerischer Wert sehr gering

Steuerung: – Grafik: – Sound: –

GUT

FAZIT: Wer auswerten möchte, wie viel er tagsüber gelaufen ist, wird bestens bedient. Das Programm ist aber nichts zum Zocken.



KAMPFSPIEL So lieben wir Bomberman: Acht Männchen jagen sich in die Luft. Diesmal auch online!

BOMBERMAN 2

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

91 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Nach 25 Jahren sorgt Bomberman auch heute noch für Bombenstimmung!

Der Kult-Bomber ist zurück! Zu Beginn des Spiels wählt ihr zwischen dem neuen Missionsspiel und dem klassischen Kampfspiel. Bei ersterem erledigt ihr in einem ungewohnt futuristischen Design zahlreiche Aufgaben in vorgegebenen Levels. Ab und an findet ihr neue Items wie Helme oder Beine, die eure Fähigkeiten verbessern, und mit gewonnenen Erfahrungspunkten steigt ihr RPG-mäßig zusätzlich Stufen auf. Euren optisch und technisch angepassten Bomberman könnt ihr gegen die Kreationen anderer Spieler antreten lassen – allerdings sind dafür mehrere Module erforderlich. Anders im klassischen Kampfmodus: Auf beiden Bildschirmen sprengen bis zu acht Spieler um ihr Leben, mit nur einem Modul! Wie immer bringen eingesammelte Extras höhere Geschwindigkeiten oder verbesserte Sprengkraft, auch die Negativ-Extras sind wieder mit von der Partie. Die Computergegner heizen euch im höchsten Schwierigkeitsgrad ganz schön ein. Neu ist diesmal auch Wi-Fi-Unterstützung, so dass ihr auch dann drauflos sprengen könnt, wenn keine Mitspieler in der Nähe sind. Jetzt oder nie: Alle DS-Besitzer mit Hang zu Schadenfreude und stundenlangen Multiplayerduellen schlagen zu, denn mit 20 Euro ist auch der Preis einfach nur bombig!

DIE WERTUNG DS

BOMBERMAN 2

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 19 Euro
TERMIN	12. Februar
SPIELER	1-8

Steuerung: **80** Grafik: **78** Sound: **73**

MEHRSPIELER **91** EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Selbst erstellte Bombermännchen, bis zu acht Spieler mit einem Modul, Online-Unterstützung: Mehr Bomberman geht nicht!

HERR DER FLAMMEN Dieses Feuerpoke… Eledee hilft euch, an Ranken vorbei zu kommen.

ERNTEZEIT Überall verstecken sich Eledees, schüttelt jeden Baum durch und dreht jeden Stein um!

ELEDEES

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

Nach ihrem turbulenten Wii-Auftritt treiben die Elektrognome auf dem DS ihr Unwesen.

Dass unsere Elektrogeräte jederzeit betriebsbereit vor sich hin surren, liegt in Wirklichkeit gar nicht an den ständig die Preise anziehenden Energiekonzernen, sondern an kleinen, knuffigen Wesen namens Eledees. Wie im ersten Teil für Wii müsst ihr wieder zahlreiche der Kreaturen fangen, um für ordentlich Power zu sorgen. Im Gegensatz zum Vorgänger kommt die Sammelei diesmal als schön verpacktes Action-Adventure daher. Mit einem Omega-Eledee namens Zero startet euer Charakter Kai einen roten Bus aus der Garage seines Vaters. Da Zero über besondere Kräfte verfügt, aktiviert er den Bus, der in Wirklichkeit eine Zeitmaschine ist und euch in eine fremde Welt katapultiert. Nun müsst ihr mit Zeros Hilfe die fantastische Welt nach Eledees abklappern, um genügend Energie für den Rücktransport zu sammeln. Tippt die kleinen Gesellen einfach mit dem Touchscreen an, und dann schnell genug auf Zero, um sie aufzulösen. Je mehr ihr auf einmal schnappt, desto besser. Die neuen Omega-Eledees verleihen euch Spezialfähigkeiten, mit denen ihr Rätsel lösen müsst oder witzig gestaltete Endgegner besiegt. Dank der schönen Gestaltung und des seichten Schwierigkeitsgrades eine klare Empfehlung für jüngere Spieler!

DIE WERTUNG DS

ELEDEES – THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	19. Februar
SPIELER	1-4

Steuerung: **81** Grafik: **79** Sound: **71**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Trotz des Genrewechsels springt der Funke der Eledees auch diesmal über. Ein buntes Abenteuer für junge Spieler!

Jetzt am Kiosk für nur 3,50 €

BRANDNEU:
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Exklusive Vorschauen!

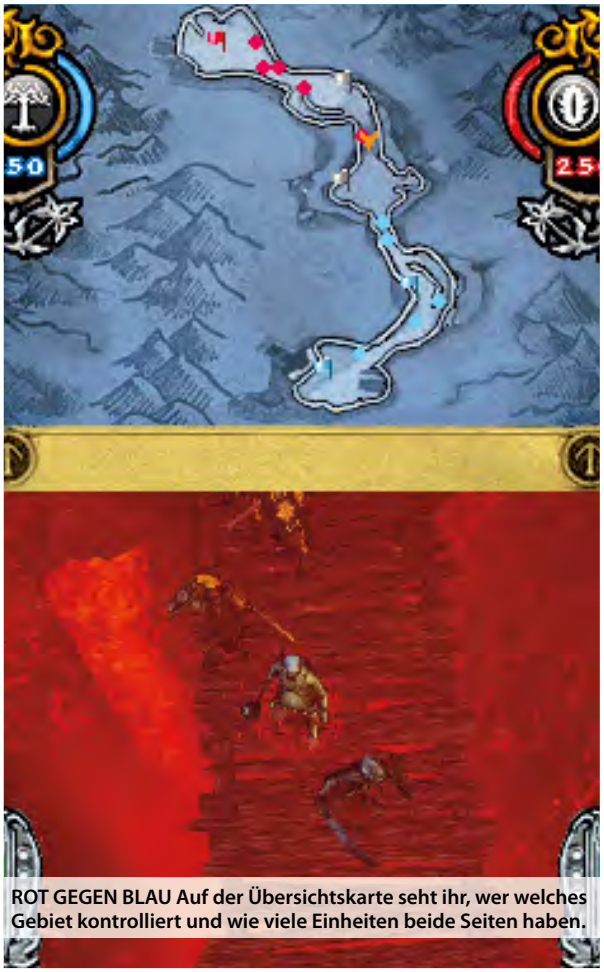
Knallharte Tests!

Haufenweise Tipps!

Megafette Gewinne!

4 starke Poster

» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 6 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!



ROT GEGEN BLAU Auf der Übersichtskarte seht ihr, wer welches Gebiet kontrolliert und wie viele Einheiten beide Seiten haben.

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

Fähnchen schwingen in Mittelerde: Spielt die großen Schlachten aus Tolkiens Monster-Trilogie jetzt auf eurem DS nach!

Bei *Herr der Ringe: Die Eroberung* könnt ihr ordentlich mitmischen und die Geschichte des legendären Fantasy-Epos beeinflussen, indem ihr entweder die guten Mannen oder Saurons Truppen zum Sieg führt. Dazu stürzt ihr euch selbst in die größten Schlachten Mittelerdes und versucht, wichtige Punkte auf der Karte zu erobern oder kleine Missionen zu erfüllen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Bogenschützen, Kriegers, Magiers oder kämpft euch ab und zu mit einem der bekannten Helden durch Horden von Feinden. Bei Bedarf könnt ihr euren Charakter jederzeit wechseln. Je nachdem, wie erfolgreich ihr seid, tragt ihr entscheidend zum Ausgang der Schlacht bei. Was sich spannend liest, spielt sich leider äußert zäh: Trotz verschiedener Attacken besteht ein Großteil der Missionen aus simplem wiederholtem Knöpfe Drücken und immer gleichen Gegnern. Durch die triste Grafik lassen sich eure Gefolgsleute nicht von den feindlichen Truppen unterscheiden, auch die KI reißt keine Bäume aus. Zudem ist der Kamerawinkel äußerst ungünstig.

DIE WERTUNG DS

DER HERR DER RINGE
DIE EROBERUNG

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Pandemic
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **62** Grafik: **58** Sound: **69**

MEHRSPIELER **57** EINZELSPIELER **58**

FAZIT: Eintöniges Hack'n'Slay mit groben Schwächen. Selbst Tolkien-Jünger sollten diesen Titel links liegen lassen.

SCOTLAND YARD

Der skrupellose Mr. X kennt keine Grenzen – diesmal überfällt er sogar den DS!

Wer diesen Brettspielklassiker kennt, weiß, worum es geht: wahlweise als Scotland Yards oder als Mr. X liefert ihr euch eine wilde Verfolgungsjagd durch die Großstädte dieser Welt. Ziel ist es natürlich, den fiesen Mr. X zu fassen. Auf dem Touchscreen seht ihr einen Ausschnitt des Spielfelds, in dem ihr euch gerade befindet. Seid ihr am Zug, tippt ihr zunächst auf die Haltestelle, zu der ihr fahren möchtet, wählt das Verkehrsmittel aus – Bus, U-Bahn, Taxi oder Heli – und die Spielfigur hüpft von ganz allein auf die gewählte Position. Nun gilt es, die Figur auf das Feld zu bringen, auf dem auch Mr. X sich gerade befindet. Das Brettspiel wurde überaus stimmig auf den DS portiert und die Möglichkeiten sind vielfältig. Die Zeichentrickoptik ist zweckmäßig, passt aber zum Spiel. Nett: Mit bis zu sechs Spielern könnt ihr euch auf Verfolgungsjagd begeben – mit nur einer Cartridge!

DIE WERTUNG DS

SCOTLAND YARD

GENRE	Strategie
HERSTELLER	dtp young ent.
ENTWICKLER	Sproing
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 29 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-6

Steuerung: **75** Grafik: **66** Sound: **64**

MEHRSPIELER **76** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Stimmige Brettspiel-Portierung, die die Features des DS sinnvoll nutzt. Besonders mit Freunden eine Spaßgranate!

DUCATI MOTO

Vollgas auf 2 Rädern – Wie spielt sich das erste Motorradrennspiel auf dem DS?

Motorradfans dürfte „Ducati" ein Begriff sein. In Italien beheimatet, ist die Marke weltweit bei vielen Motorradfahrern beliebt. Nun kommt das erste Ducati-Lizenzspiel auf den DS. Nachdem ihr euch ein Profil angelegt habt, könnt ihr gleich aus acht verschiedenen Fahrern wählen und eine Karriere starten. Fünf Fahrer rasen pro Rennen jeweils um die Wette. Leider lässt das Fahrverhalten arg zu wünschen übrig – euer Fahrer gleicht einem Stehaufmännchen. Kaum lasst ihr das Steuerkreuz los, springt der Körper förmlich in die Ausgangsposition zurück. Dieser Umstand ist trotz gelungenem Grafikstil ärgerlich und bremst den Spielspaß gewaltig ab. Mit der Zeit werdet ihr außerdem feststellen, dass die Strecken sich sehr ähneln und ihr nach kürzester Zeit sämtliche Rennen freigespielt und gewonnen habt – trotz hohem Schwierigkeitsgrad.

DIE WERTUNG DS

DUCATI MOTO

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	4J Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 29 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **56** Grafik: **68** Sound: **69**

MEHRSPIELER **67** EINZELSPIELER **62**

FAZIT: Altbekannte Rennspielkost, die aufgrund des schlechten Fahrverhaltens hinter anderen Titeln des Genres zurückbleibt.

BOLT

Wird das Spiel dem lustigen Filmvorbild gerecht?

Bolt ist nicht irgendein Schoßhund – er ist ein Superhund, der auch ordentlich zu tun hat: Der Vater seines Frauchens Penny wurde entführt und ihr müsst ihn retten. Im Verlauf des Abenteuers reist dabei um die ganze Welt und könnt sowohl mit dem Hund als auch seinem Frauchen spielen. Als Penny müsst ihr euch möglichst schleichend durch die Level bewegen und verkloppt im Notfall eure Gegner. Mit im Gepäck habt ihr den Scooterstab, mit dem ihr an Wänden entlang hangelt. Als Bolt hingegen kämpft ihr euch durch die Areale und greift dabei auch mit X oder Y an – Bolts Überschallgebell wird aktiviert, indem ihr einfach ins Mikro pustet. Insgesamt schafft es das Spiel nicht, einen mehr als mittelmäßigen Eindruck zu hinterlassen. Die Charaktere bewegen sich äußerst hakelig, die Grafik ist nicht das Gelbe vom Ei und auch der Sound sägt mit der Zeit an den Nerven.

DIE WERTUNG DS

BOLT: EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE!

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Disney Interactive
ENTWICKLER	Avalanche
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **54** Grafik: **59** Sound: **56**

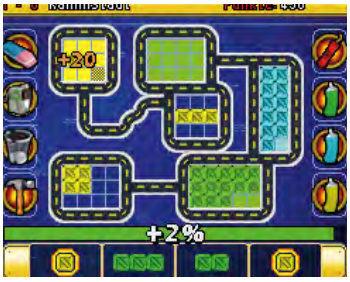
MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Bolt ist zwar ein Super-Hund, aber auf dem DS für kein Super-Spiel. Schade, denn der Film ist sehenswert.

PUZZLE CITY

Puzzle-Spiel meets Aufbausimulation

Der DS wird regelrecht überflutet mit Puzzle-Spielen, von denen leider nicht alle durch ihre Qualität überzeugen. Ganz anders Puzzle City: Darin habt ihr die Aufgabe, Gebäude zu errichten. Auf dem Touchscreen seht ihr verschieden große, karierte Flächen. Darunter befindet sich eine Leiste mit vier unterschiedlichen Klötzchen, ähnlich denen aus Tetris. Nun markiert ihr in den zu bebauenden Flächen eine Form, beispielsweise 2x2 Kästchen, dann wählt ihr einen 2x2-Kästchen-Klotz aus. Dieser setzt sich dann von alleine ein und ein neues Klötzchen rückt in der Leiste nach. Später kommt es auch noch auf die richtige Farbe an. Klingt kompliziert, ist es aber nicht: die Knobelei ist erstaunlich fesselnd und wird mit der Zeit fordernder. Für Freunde des gepflegten Puzzelns ein sehr gelungenes Spiel, für alle anderen ein vielleicht etwas zu leichter Spaß für Zwischendurch.



DIE WERTUNG DS

PUZZLE CITY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Rondomedia
ENTWICKLER	eGames
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **70** Grafik: **65** Sound: **72**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Fazit: Überraschend fesselnder Knobelspaß. Insgesamt leider etwas abwechslungsarm, aber super für Zwischendurch!

SIMANIMALS

Im neuesten Ableger der erfolgreichen Sims-Reihe werdet ihr zum Forstbeamten!

In einem kunterbunten Wald kümmert ihr euch um Flora und Fauna: Ihr schüttelt Nüsse von den Bäumen, wässert Sträucher und Gemüse und gewinnt das Vertrauen der putzigen tierischen Bewohner. Dazu stopft ihr alles in euren Rucksack, von Tannenzapfen über Stinktiere bis hin zu Regenwolken. Damit die Waldtiere heimisch werden, versorgt ihr sie mit der passenden Nahrung, die ihr vorher anpflanzt. Wie bei den menschlichen Sims verrät euch ein Menü alles über die Stimmung eines Tieres. Gesteuert wird per Touchscreen, durch Pusten ins Mikrofon könnt ihr Windstöße verursachen. Vernachlässigt ihr euren Wald, werden eure Tiere krank und Unkraut macht sich breit; zum Glück kontrolliert ihr auch Blitzschläge. Schade, dass der Titel auf dem DS mit einer schwachen, veralteten Grafik daherkommt und keine wirklichen Spielziele bietet.

DIE WERTUNG DS

SIM ANIMALS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **52** Grafik: **59** Sound: **64**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **63**

FAZIT: Junge Spieler und Sims-Fans, die gerne einen ruhigen Titel spielen möchten, können einen Blick riskieren.

AUSTRALIA ZOO QUEST

In diesem Puzzler rettet ihr bedrohte Tierarten vor dem Aussterben.

Der 2006 tragisch verunglückte „Crocodile Hunter" Steve Irwin steht Pate für dieses Puzzlespiel, in dem ihr durch schnelles Kombinieren gefährdete Spezies rettet. Auf dem unteren Screen seht ihr Symbole, die eines von fünf australischen Tieren zeigen. Nun müsst ihr mindestens drei gleiche Felder in korrekter Reihenfolge mit dem Touchpen antippen, um die Spielsteine aufzulösen. Immer neue Steine rutschen nach, so dass ihr mit Adlerblick und flinken Fingern rasch mächtige Kombos auslöst. Findet ihr auf die Schnelle keine passende Kombination, werden die Tiere krank und ihre Steine infizieren allmählich die gesamte Nachbarschaft. Zwischendurch erhaltet ihr Informationen über bedrohte Arten. Netter Lerneffekt! Besonders junge Puzzlefans können für den günstigen Preis zuschlagen, leider bietet Zoo Quest keinen Mehrspielmodus und nur eine einzige Puzzle-Sorte.

DIE WERTUNG DS

AUSTRALIA ZOO QUEST: PUZZLE FUN!

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Jowood
ENTWICKLER	Endgame
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 20 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **61** Sound: **62**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **68**

FAZIT: Zwar ist das Konzept nicht unbedingt neu und recht simpel, dafür aber ungemein fesselnd und sogar lehrreich.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

JAPAN BLEIBT INNOVATIV

Da habe ich gerade *Deadly Creatures* getestet und gelobt, wie frisch die Spielidee des THQ-Titels ist, da stoße ich bei meinen Japan-Recherchen schon wieder auf neue Spieletrends. Genau genommen bin ich über *428: Füsa Sareta Shibuya de* gestolpert, ein Wii-Spiel von Sega, das bereits im Dezember erschien. Es kam extrem gut bei der Fachpresse an und macht mich schon durch das clevere Spielprinzip neugierig. Es ist prinzipiell ein interaktiver Film – jedoch extrem stylish und modern aufgemacht. Die Handlung spielt an einem Tag, dem 28. April, im Tokioter Shopping-Bezirk Shibuya. Dort bestimmt ihr das Schicksal von fünf einander fremden Personen, die alle eine Rolle in einem Kidnapping-Fall spielen. In den Filmsequenzen könnt ihr oft zwischen verschiedenen Figuren hin und her springen. Wenn ihr dann auch noch eine Szene aus verschiedenen Blickwinkeln beobachten und wichtige Entscheidungen treffen könnt, klingt das ziemlich spannend. Leider habe ich keine allzu großen Hoffnungen, dass *428* auch bei uns erscheint. Und ein Remake für europäische Geschmäcker? Ebenfalls höchst unwahrscheinlich, schließlich verkaufte sich das Spiel in Japan trotz der jubelnden Kritiken nur sehr schleppend. Oh je! Sollte da schon wieder eine geniale Spielidee der Ignoranz der Wii-Besitzer zum Opfer fallen? Solche Sachen frustrieren mich immer. Andererseits kann ich es verstehen. Viele Zocker haben sicherlich nicht das Geld und die Muße, einen Risikokauf zu wagen. Schade, wenn Spieleperlen darunter leiden.

NEWS-TICKER

+++ FANG MICH! Für WiiWare kommt bald eines der seltsamsten Sega-Spiele: *Let's Catch*! Darin fangt ihr Bälle. Nicht mehr, nicht weniger. Natürlich gibt es viele Spielmodi und sogar eine Story mit Aliens. Dennoch fragen wir uns, wieso das auf der Wii spaßiger sein sollte als im Park.

+++ FITTE FIRMEN DANK WII Nintendo wird bald einen speziellen „Wii Fit Body Channel" für die Wii anbieten – und zwar für die Angestellten von Hitachi, NEC und Panasonic. Der Kanal wertet die Daten von *Wii Fit* und *Laufrhythmus DS* aus und gibt Trainings-Tipps. Bei NEC entwickelte man sogar eine Version für den Betrieb auf einem Handy.

POLE'S BIG ADVENTURE

Segas Blödel-Hüpfspiel nimmt Mario auf die Schippe.

Was wäre, wenn Shigeru Miyamoto damals, als er das erste *Super Mario Bros.* erfand, ein ganz großer Western-Fan gewesen wäre? Und was, wenn er sein Spiel außerdem überhaupt nicht ernst genommen hätte? Dabei wäre wohl *Pole's Big Adventure* herausgekommen. Der WiiWare-Titel aus dem Hause Sega kommt im nostalgischer 8-Bit-Optik daher, hat aber gehörig den Schalk im Nacken. Ihr spielt den Cowboy Pole, der sich mit einem Revolver gegen Gegner wehren kann. Die Levels sehen aber verdächtig nach dem Mario-Klassiker aus. Es gibt Fragezeichen-Blöcke, Burgen am Ende des Levels und Pilze, die Pole zum Riesen wachsen lassen. Leider wächst Pole so sehr, dass er vom kleinen Bildschirm zerquetscht wird und ein Leben verliert. An einer anderen Stelle wird plötzlich ein Kaktus, den man eigentlich als Hintergrundbild vermutet, zum tödlichen Hindernis. Und unter den Banditen-Gegnern tummeln sich auch Nackedeis. Wie ihr seht, wird hier die goldene Ära der Hüpfspiele gehörig durch den Kakao gezogen. Eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist leider noch ungewiss. **(sst)**

FLITZER-ALARM Nicht nur, dass eure Gegner Hirsch-Masken tragen, einer ist sogar nackt!

WiiWARE | JUMP & RUN | Hersteller: Sega, **Termin:** 3. Februar 2009

FRAGILE: SAYONARA TSUKI NO HAIKYO

Bezaubernd, mysteriös und beklemmend – das neue Spiel der Baten-Kaitos-Macher.

Wunderschön – anders können wir das melancholische Rollenspiel *Fragile* kaum beschreiben. Im neuen Werk der *Baten Kaitos*-Macher schlüpft ihr in die Rolle von Seto, der durch eine zerstörte Welt wandert, die aus irgendeinem Grund völlig verlassen ist. Mit der Wii-FB schwenkt ihr dabei eine Taschenlampe umher oder bedient ein Richtmikrofon, um die Geister der ehemaligen Bewohner aufzuspüren und den Grund für ihr Verschwinden zu finden. Auf eurer Reise lernt ihr außerdem einige charismatische Charaktere kennen und wehrt euch gegen allerlei Gegner. Auch wenn wir *Fragile* bis jetzt noch nicht spielen konnten, sind wir doch vom Stil und der düsteren Atmosphäre des Endzeit-Abenteuers schwer angetan. Das Spiel könnte für RPG-Fans ein ganz großes Geschenk werden – falls es in Deutschland erscheint. Drücken wir die Daumen! **(sst)**

MYSTERIÖS Die wenigen Überlebenden sind allesamt recht schräge Gestalten.

GEISTERJAGD Die Kämpfe im Spiel verlaufen sehr actionreich.

TRAUMWELT Die Atmosphäre der Spielwelt ist herrlich morbide und schräg.

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	2	Animal Crossing Wii	Wii
2	3	Kirby Super Star Ultra	DS
3	3	Wagamama Fashion: Girls Mode	DS
4	WE	Pokémon Platin	DS
5	NEU	Professor Layton 3	DS

Wii | ROLLENSPIEL | Hersteller: Namco Bandai **Termin:** Erhältlich

CAVE STORY

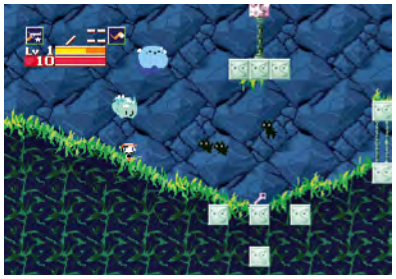
Der Freeware-Klassiker bekommt ein WiiWare-Remake!

Cave Story ist ein richtiges kleines Wunder. Unter dem japanischen Titel *Doukutsu Monotagari* erschien es 2004 als Freeware-Spiel für den PC. Darin steuert ihr eine süße Pixelfigur im 8-Bit-Look durch ein episches Abenteuer, das locker an die Qualität der *Metroid*-Reihe heranreicht. In dem nichtlinearen Spiel erwacht ihr ohne Erinnerungen in einer Höhle und entdeckt bald ein Dorf, wo die sogenannten Mimigas wohnen, die wie kleine Hasen aussehen. Natürlich gibt es auch einen Bösewicht, der die armen Karnickel entführen will. Die bittersüße Story und die herrliche Oldschool-Atmosphäre machen das Spiel zu einem absoluten Highlight. Eine englische Version findet ihr, wenn ihr www.tinyurl.com/cstory in euren Internetbrowser eingebt. Doch wo ist jetzt das Wunder? Ganz einfach: *Cave Story* wurde von einer einzigen Person geschaffen – Daisuke „Pixel" Amaya – und brauchte ganze fünf Jahre bis zur Fertigstellung. Selten steckte in einem Spiel so viel Herzblut.

Doch damit nehmen die Überraschungen noch kein Ende, denn das putzige Hüpfspiel wird bald auch für WiiWare erscheinen. Das US-Entwicklerteam Nicalis belässt es dabei nicht bei einer Portierung, sondern poliert das Spiel grafisch und musikalisch gehörig auf. In Zusammenarbeit mit Amaya wurden alle Grafiken und Sounds auf das Niveau von SNES-Grafik gehoben. Zudem wird es nach dem Release auch Inhalte zum Download geben. Wer mag, kann Optik und Sound auch in die Original-Form schalten. Wir haben die PC-Vorlage bereits ausführlich gezockt und hoffen, dass der WiiWare-Release das Spiel endlich richtig populär macht. Wie im Märchen eben! **(sst)**

SCHÖNHEITSKUR Auf der Wii sind deutlich mehr Details als im Originalspiel zu erkennen. Charmant ist der Stil immer noch. So müssen Remakes aussehen!

VERGLEICH Hier seht ihr Original und Remake im direkten Vergleich.



ORIGINAL Die PC-Vorlage wirkt trotz der blockigen 8-Bit-Grafik herzallerliebst.

WiiWARE | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Nicalis **Termin:** Frühjahr 2009

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

TURBULENTER START INS JAHR
Das Jahr ist noch jung, schon überschlagen sich die Ereignisse. Gefühlte 850 Millionen Amerikaner jubeln in Washington ihrem neuen Präsidenten zu, während dieser seinen Amtseid versemmelt. Ich hatte kurz überlegt, mich dazuzugesellen, aber acht Stunden Camping und 30 Minuten Programm stehen in keinem Verhältnis. Irgendwie war die Wahlnacht aufregender, ab jetzt ist ohnehin Arbeit angesagt.

Viel spannender: Vor Kurzem durfte ich San Francisco bestaunen und kann euch die Stadt nur empfehlen. Zeitweise gab es einen Temperaturunterschied von 50 Grad zwischen dem frostigen Deutschland und der Ostküste! Wer möchte, kann in dieser wirklich europäisch wirkenden Stadt SEGA besuchen, kurz hinterm Flughafen. Mittlerweile wird aber wieder ordentlich malocht, unter null. Endlich wieder normales Wetter!

Was sonst noch geschah: Chesley „Sully" Sullenberger setzt Flug 1549 in den Fluss, Höhe 48. Straße. Vorher fliegt er 500 Meter über unserem Apartment und so sind ihm nicht nur die glücklichen Passagiere, sondern auch eine Menge Nachbarn dankbar. Ich erfahre das alles Stunden später per SMS, wie das eben so ist. Mein Mitbewohner meint, dass das prima sei für die Fliegerei insgesamt, man könne den Piloten also vertrauen. Ich für meinen Teil werde mir beim nächsten Flug lieber noch mal die Details zu den Schwimmwesten reinziehen.

+++ VERKAUFSHIT Ihr kennt doch sicher *Family Trainer*, Ataris Spielesammlung mit der Controllermatte? Das Aktiv-Spiel verkaufte sich überraschend gut und knackte weltweit inzwischen sogar die Millionen-Marke. In Europa gingen allein 320.000 Stück über den Ladentisch. Respekt! **+++ HÖRGENUSS** Michael Chadwick aus den USA hat auf ef.nebyoolae.com einen kompletten Soundtrack zum Japano-RPG *Ebben Flow* online gestellt. Der klingt richtig gut und sehr japanisch. Das Verrückte: Das dazugehörige Spiel *Ebben Flow* existiert nicht! Dennoch könnt ihr euch auf der Webseite auch die Story des nicht-existenten Spiels durchlesen. Das ist zwar alles etwas wunderlich, die Musik kann sich aber hören lassen.

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	9	Wii Play	Wii
2	7	Mario Kart Wii	Wii
3	2	New Super Mario Bros.	DS
4	10	Wii Fit	Wii
5	WE	Guitar Hero World Tour	Wii

SNAKEBYTE WII CHARGING CRADLE

Ständigen Problemen mit leeren Batterien und heimatlosen Akkus möchte diese kompakte Ladestation des Herstellers Snakebyte vorbeugen. Zwei Wii-Fernbedienungen finden ihren Platz in der schicken, blau beleuchteten Halterung. Wenn ihr spezielle Charge-Kits statt Batterien für eure Wii-FBs benutzt, werden die Controller dabei aufgeladen. Ein solches Akku-Pack liegt dem Ladegerät praktischerweise gleich bei, weitere können bei Bedarf auch einzeln nachbestellt werden. Große LEDs zeigen in Grün oder Rot den Ladezustand jederzeit sichtbar an. Das Zubehör kann aber auch AAA- oder AA-Akkus ohne Controller auffüllen, somit ersetzt es sämtliche sonstigen Ladegeräte. Strom erhält die Station, indem sie sich zwischen Wii-Netzteil und Konsole mit einem beiliegenden Kabel einklinkt. Zwar ist dieses Komplettpaket mit 30 Euro nicht gerade günstig, es sieht aber ungemein schick aus und erspart Wii-Zockern den lästigen Batteriewechsel.

NEUHEIT

TYP	Akku-Ladestation
HERSTELLER	Snakebyte
WEB	snakebyte-europe.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 30 Euro

KART CHALLENGE RACING WHEEL

Mit Kart Challenge erscheint ein weiteres Lenkrad, das ihr über den GameCube-Controllerport an eure Wii anschließt. Damit könnt ihr aber ausschließlich Rennspiele zocken, die den GameCube-Controller unterstützen. Schade! Die Verarbeitung ist ganz gut, allerdings braucht ihr auch einen Tisch vor euch, um das Lenkrad sicher zu befestigen. Wer viele GameCube-Renner zu Hause herumliegen hat, macht mit 20 Euro sicherlich nicht allzu viel falsch.

DIE WERTUNG

TYP	Lenkrad-Controller
HERSTELLER	Thrustmaster
WEB	www.thrustmaster.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. € 20,-
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Günstiger Anschaffungspreis
- \+ Sicherer Halt, ...
- \- ... aber nur per Tischbefestigung
- \- Nur für Spiele mit Cube-Steuerung

WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Ein preiswertes Lenkrad mit solidem Halt, das aber nur für wenige Wii-Rennspiele interessant ist. Lieber wie gewohnt zocken!

FITNESS STUDIO

Seid ihr immer noch im Fitness-Wahn? Dann interessiert euch vielleicht das Fitness Studio von Brooklyn, mit welchem ihr euer Wii Balance Board so richtig pimpen könnt! Enthalten sind eine Silikonhülle, die Schmutz abhält, eine Tragetasche, ein Battery Pack, mit dem ihr (nur) über USB die Powern eurer Waage wieder auffüllen könnt, eine große, grüne Fitnessmatte sowie die passenden Socken mit Gummierung, damit ihr nicht abrutscht. Das Set ist sicherlich für den täglichen *Wii Fit*-Anwender zweckmäßig, aber für die gebotenen Extras viel zu teuer.

DIE WERTUNG

TYP	Zubehör
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	www.brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. € 40,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Robuste Balance-Board-Tasche
- \+ Langes Akku-Ladekabel
- \+ Dank Hülle mit Schuhen aufs Board!
- \- Socken nur bis Größe 43 tragbar

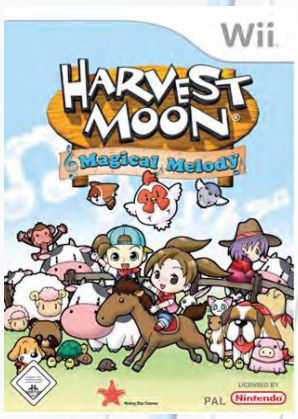
WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Alles drin, was der *Wii Fit*-Nutzer braucht. Für 40 Euro ist das Set aber ein gutes Stück zu teuer.

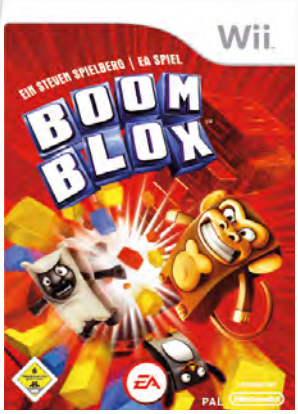
Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408



Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das knifflige Vergnügen bietet euch 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

FIFA 09 (Wii)
Das Warten hat ein Ende: *FIFA 09* ist endlich da und begeistert durch eine ganze Reihe neuer Ideen und durch ein noch besseres Gameplay, als es die Vorgänger bieten konnten. Fußballfans kommen hier voll auf ihre Kosten und dürfen sich wie jedes Jahr natürlich über die Original-Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler freuen.
Prämien-Nr.: 003510

Need for Speed: Undercover (Wii)
Verdeckt ermitteln und Vollgas fahren! Das ist das Motto im neuesten Teil der erfolgreichen *Need for Speed*-Reihe. Dank der schicken Optik, der coolen Sounds und vor allem der tollen Präsentation der spannenden Story kann man *Undercover* jedem ans Herz legen, in dessen Adern auch nur ein Tröpfchen Benzin hat!
Prämien-Nr.: 003549

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 47

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

„Ich möchte einfach mal drei Spiele ganz besonders hervorheben.“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

An dieser Stelle wollte ich mich bedanken, dass ihr auf meine Pokémon-Kritik geantwortet und sie sogar ergänzt habt. Erfreulich ist, dass sogar ein Leser (Sary M.) Verbesserungsvorschläge vorbereitet hat.
Juri Kaufmann

Auf Wii-Spiele hinzuweisen, die sich trotz hoher Qualität schlecht verkauft haben, war auch echt mal überfällig.
Florian Müller

Ich bin Baujahr 1965 und steh auch dazu! Kein Witz!
Ein langjähriger Spieler

Ich finde es total doof, dass der Nintendo DS nur diese unsichere Methode von WEP-Verschlüsselung unterstützt.
Jannis M. H.

Ich weiß nicht, wieso viele Wii-Fans die Grafik von *The Conduit* oft mit der von Xbox 360 oder PS3 vergleichen. Okay, das Spiel sieht gut aus. Aber im Ernst: Da liegen Welten dazwischen!
Konrad

EIN HOCH AUF DIE ENTWICKLER!

Hallo, liebes N-ZONE-Team!!
Ich habe schon das eine oder andere Mal versucht, gewisse Entwickler direkt anzuschreiben, weil ich ihnen mal sagen wollte, was für tolle Arbeit sie geleistet haben, allerdings gab es nie eine Antwort! Schade. In diesem Brief möchte ich einfach mal drei Spiele ganz besonders hervorheben und sie mit *Zelda*, meiner absoluten Lieblingsspieleserie, vergleichen!

1. Ein ganz ganz fettes Lob an Capcom für *Resident Evil 4 – Wii Edition*. Obwohl ich schon die deutsche und die Ösi-Variante für den Cube besaß und mehrfach durchgezockt hatte, kaufte ich mir auch die Wii-Fassung und daddelte bisher auch über 100 Stunden dran. Kein Spiel hat es jemals geschafft, mich so lange in seinen Bann zu ziehen – das letzte Mal höchstens *Perfect Dark* vor über acht Jahren. Capcom hat es in *Resi 4* geschafft, das Spiel stets unterhaltsam zu halten. Beim ersten Mal spannend und atemberaubend, danach beim zweiten Durchlauf sehr actionreich, obwohl sich am Spiel an sich nichts ändert. *Resi 4* hat derart viele spielerische Höhepunkte, dass es einem schwerfällt, sie aufzuzählen. Bisher dachte ich immer, dass ich an *Zelda* die meiste Zeit spiele (auch insgesamt knapp über 100 Std. für *Ocarina of Time*), jedoch schafft es *Resi 4* tatsächlich, dies zu schlagen, obwohl die eigentliche Spielzeit zum einmaligen Durchspielen deutlich kürzer ist als in *Zelda*.

2. Noch mal Capcom für *Okami*. Erst hielt ich nicht viel davon, probierte es aber dennoch aus und war einfach hingerissen! Für mich DER Überraschungstitel 2008. Die Landschaften so malerisch schön – ein einzigartiger Grafikstil, freche Dialoge und dabei immer noch mystisch und geheimnisvoll! Nach ca. 20 Stunden ein Kampf … ich dachte, ich wäre durch, aber nein! Es sollten noch weitere 25 Stunden werden. Ein Hammer. Der erste Titel in meinem Leben, der sehr stark an meinem *Zelda*-Thron rüttelte, denn *Okami* bietet mehr Sidequests und mehr Interaktivität. Wahrlich ein Traum von Spiel!

3. 2DBoy für *World of Goo*! Das Spielprinzip finde ich simpel und dennoch fesselnd. Es macht einfach Spaß, mit seiner eigenen Konstruktion zu experimentieren. Für mich neben *Lost Winds* definitiv der beste WiiWare-Titel bisher. Was mich aber wirklich fasziniert hat, war der unglaublich abwechslungsreiche und magische Soundtrack. Einige Songs darin wirken so geheimnisvoll und bezaubernd, dass nicht mal die *Zelda*-Tracks da rankommen. Sicher waren die alten *Zelda*-Lieder ganz schöne Ohrwürmer (besonders die von *Link's Awakening*) und auch in *Twilight Princess* gab es das eine oder andere mystisch wirkende Stück, aber was *World of Goo* da bietet, ist wirklich fantastisch. Vor allem für so ein einfaches Denkspiel, das darf man nicht vergessen!

Das war eigentlich auch schon alles, was ich loswerden wollte. :-)
Euer treuer Leser
Sascha aus Wermelskirchen

Hallo Sascha, wie schön, auch mal lobende Worte in der Leserpost zu finden. Wir stimmen dir übrigens zu: Alle drei genannten Spiele sind ganz große Klasse. Wer sie noch nicht kennt, sollte das dringend nachholen!

VERNACHLÄSSIGT Seine populärsten Zeiten hat Donkey Kong anscheinend bereits hinter sich. Oder?

QUO VADIS, DONKEY KONG?

Hi N-ZONE-Redaktion!
Erst mal ein Riesenlob an euch, ihr seid echt klasse! Ich lese die N-ZONE seit der N64-Zeit und bin einfach begeistert: das beste Nintendo Magazin überhaupt! Aber ich habe einige Dinge, die ich gerne wissen möchte.

1. Ich bin totaler Donkey-Kong-Fan und frage mich, wo denn das Jump & Run für die Wii bleibt. Ich habe nämlich auf englischen und deutschen Webseiten gelesen, dass Nintendo 2006 noch vor Erscheinen der Wii gemeint hat, ein neues *Donkey Kong* (wie *DK64*) sei in Entwicklung. Ist da was dran?

2. Was ist eigentlich mit Chunky Kong aus *DK64* passiert? Fand ihn echt klasse, aber seit dem Spiel ist er nirgendwo mehr aufgetaucht, nicht einmal in *Donkey Kong Jet Race* oder als Trophäe in *Super Smash Bros. Brawl*. Das Gleiche gilt für Kiddy Kong.

3. Ich hätte gerne Dixie Kong als spielbaren Charakter in *Super Smash Bros. Brawl* gehabt. Glaubt ihr, dass sie im nächsten *SSB* dabei sein wird (Donkey-Kong-Charas sind ja echt zu wenig vorhanden)?

4. Nintendo hat meiner Meinung nach das Franchise etwas angeschlagen, denn seit Rare nicht mehr da ist, ist Donkey auch nicht mehr ganz der Alte. Zum Beispiel nimmt Nintendo Funky Kong, der ja vorher eher eine Nebenrolle eingenommen und nur die Geräte für die anderen hergestellt hat, und steckt ihn tatsächlich in *Mario Kart* rein! Der hat das gar nicht verdient! Dixie Kong, sag ich nur! Dasselbe gilt für *Donkey Kong Jet Race* und *Mario Super Sluggers*! Nintendo vernachlässigt dieses Franchise zu sehr (kann man auch bei *Starfox* oder *F-Zero* sagen), denn ständig heißt es nur Mario oder Zelda (nicht, dass ich was gegen die hätte).

5. Könnt ihr mir sagen, ob demnächst irgendein Donkey-Kong-Game erscheint, außer das *Donkey Kong Jungle Beat*-"Wii-Make"? *Donkey Kong Jet Race* kann man ja nicht wirklich als Wii-Spiel bezeichnen, weil es ja eigentlich auf dem Cube erscheinen sollte, was auch besser gewesen wäre!
Na ja, da könnt ihr ja nichts dafür. Ich hoffe trotzdem, dass ihr mir meine Fragen beantworten könnt. Ihr seid super! Macht weiter so, N-ZONE!
MfG, Marcel

Hi Marcel,
ja ja, der gute, alte Donkey Kong. Dein Brief war so inspirierend, dass wir einfach die Vorschau zum neuen Zelda-Spiel* rausgeworfen und ein kleines Special zu unserem Lieblings-

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Im Forum auf www.n-zone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren. An dieser Stelle suchen wir uns eine Diskussion aus, die so spannend ist, dass sie einen Platz im Heft wert ist!

Eigentlich wollten wir es ja in den Jahresrückblick 2008 in der letzten Ausgabe einbauen, doch kurzfristig musste er um zwei Seiten gekürzt werden. Doch Sebastian fragte nicht umsonst, was eure Tops und Flops des Spielejahres waren. Hier stellen wir euch endlich einige der zahlreichen Antworten vor. Bitte habt Verständnis dafür, dass wir die teilweise ausführlichen Meinungen zum Teil kürzen mussten.

SebastianStange: „Was sind eure Tops und Flops des Spielejahres 2008? Egal ob Wii- , DS- oder VC-Spiel, Technik-Ärgernis oder auch Hardware-Innovation. Welche Nintendo-Themen haben euch dieses Jahr bewegt. Lasst mich das bitte wissen!"

lilt: „TOPS: *Okami*: einfach ein traumhaft inszeniertes, lustiges und packendes Abenteuer im alten Japan. Atmosphärisch bislang das Beste auf der Wii. Eines der großartigsten Spiele, die ich je spielen durfte! *Super Smash Bros. Brawl*: Rotiert auch nach einem halben Jahr noch in meiner Wii. Für den nächsten Teil will ich aber Ridley als spielbaren Charakter.
FLOPS: Wii: Schade, dass Nintendo immer mehr den Casual-Weg einschlägt. Spiele werden immer leichter. Bei *Super Mario Galaxy* z. B. freute ich mich nicht mehr so über einen Stern wie damals bei *Super Mario Sunshine* oder Marios N64-Klassiker *Super Mario 64*. In *Super Mario Galaxy* hatte man nach fünf Minuten schon zwei Sterne mehr."

Roy03: „Dieses Jahr überwiegt meiner Meinung nach eher die Flop-Sparte. Viele Spiele leiden an technischen Problemen, sind nur durchschnittlich oder können den Erwartungen nicht gerecht werden. Begeistern konnte mich eigentlich nur *Mario Kart Wii* durch den wirklich guten Online-Modus. *Super Smash Bros. Brawl* war zwar auch sehr gut, aber der Online-Modus ist schlicht lächerlich. Und damit hätten wir es dann auch schon fast aufseiten der Nintendo-Spiele, die mir persönlich zusagen."

Wii-Spieler94: „Ein Flop für mich: der DS. Auf diesem Handheld hat mich dieses Jahr nichts wirklich überzeugt. Und seit mein Bruder *Zelda: Phantom Hourglass* durchhatte, hat er sich auch kein Spiel mehr gekauft. Das einzig nennenswerte Spiel dieses Jahres auf DS ist meiner Meinung nach *Guitar Hero on Tour*."

teh-amazing-ryu: „EIN TOP: WiiWare! Ein großes Highlight des Jahres ist natürlich auch der Kanal: Es gibt in diesen wenigen Monaten schon Spiele, die mich ansprechen und unbedingt noch von mir gedownloadet werden wollen. Fragt sich nur, wann *Dr. Mario*, *Megaman 9*, *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* auch den Weg auf meine Wii finden, da muss unbedingt auch 'ne SD-Karte her!
2009 sieht außerdem deutlich besser aus als 2008! Wenn ich einen Blick in die letzte N-ZONE werfe und gucke, was nächstes Jahr kommt, freue ich mich schon sehr. Wii MotionPlus, *Tales of Symphonia*, *Mario Super Sluggers*, *Endless Ocean 2*, *Another Code Wii*, *Chrono Trigger DS*, *Mario & Luigi RPG 3*, *Pokémon Platinum*, *Kirby Super Star Ultra* und der neue Nintendo DSi! Das alles spricht für sich und wird das nächste Jahr besser machen. Aber warum, Nintendo, erst 2009? Wieso habt ihr nicht 2008 schon ein paar neue Spieleperlen rausgebracht?"

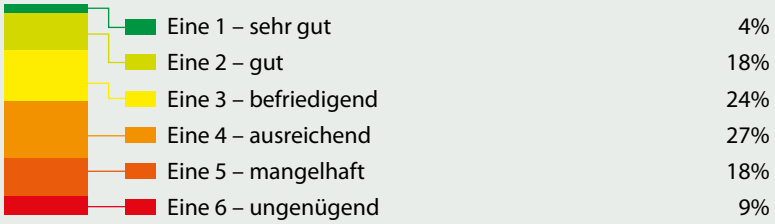
xCharonx: „Top war mit Sicherheit John Riccitiello, CEO von Electronic Arts, der versucht, seinen Konzern von der ernsten Sequelitis zu heilen. So viele neue IPs wie dieses Jahr haben wir schon verdammt lange nicht mehr von EA gesehen. Wenn sie jetzt das Quadrat-Kreis-Dreieick-Logo wieder übernehmen, bin ich gewillt, EA und Qualität in einem Atemzug zu nennen."

dodo1000: „EIN TOP: der Online-Modus von *Mario Kart*! Wieso nicht immer so, Nintendo? Man sieht eine Weltkugel und auch sofort, wo die Gegner/Mitspieler herkommen (mich verwundert es immer wieder, dass Japaner um 22 Uhr unserer Zeit vor der Konsole hocken und zocken). Man hat immer eine gute Übersicht und es laggt so gut wie gar nicht.
EIN FLOP: Nintendos Presseauftritte. Hatten wir uns nicht mehr erwartet oder waren wir eher froh, als die diesjährige Pressekonferenz auf der E3 vorbei war? Ich denke beides. Man sah nur einen vor sich hin musizierenden Miyamoto und halbherzige Versuche, der Welt ein „völlig neues" Spielerlebnis zu verkaufen. Was war bei der Games Convention? Ach so, ja, totale Abwesenheit. Da ging Nintendo lieber mal auf die Buchmesse nach Frankfurt am Main."

FEEDBACK

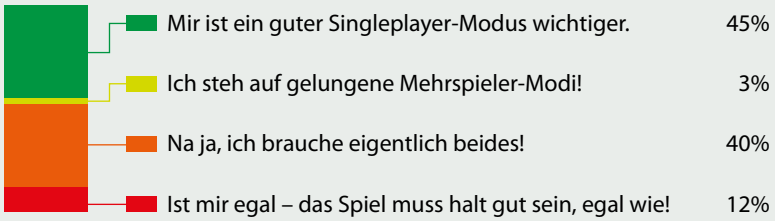
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Welche Schulnote würdet ihr Nintendo für das Spielejahr 2008 geben?



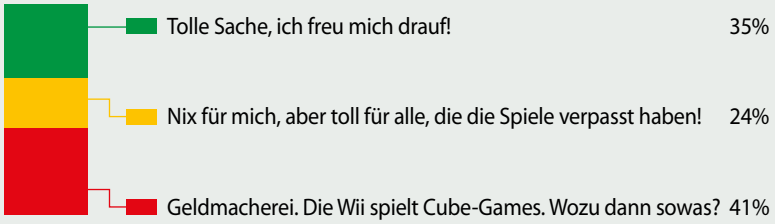
Eine 1 – sehr gut	4%
Eine 2 – gut	18%
Eine 3 – befriedigend	24%
Eine 4 – ausreichend	27%
Eine 5 – mangelhaft	18%
Eine 6 – ungenügend	9%

Legt ihr mehr Wert auf ein tolles Singleplayer-Spielerlebnis oder auf ausgefeilte Mehrspieler-Modi?



Mir ist ein guter Singleplayer-Modus wichtiger.	45%
Ich steh auf gelungene Mehrspieler-Modi!	3%
Na ja, ich brauche eigentlich beides!	40%
Ist mir egal – das Spiel muss halt gut sein, egal wie!	12%

Eure Meinung zu Nintendos „Wii-Makes" diverser Cube-Klassiker?



Tolle Sache, ich freu mich drauf!	35%
Nix für mich, aber toll für alle, die die Spiele verpasst haben!	24%
Geldmacherei. Die Wii spielt Cube-Games. Wozu dann sowas?	41%

Primaten ins Heft gepackt haben. Kurz zu deinen Fragen:
1. Nee, stimmt nicht. Ein „neues" Donkey Kong 64 ist nicht geplant.
2. Chunky ist – genauso wie Kiddy – leider in der Versenkung verschwunden. Im Trailer des nicht erschienenen, aber auf der E3 2002 vorgestellten Rennspiels Donkey Kong Racing (GC) konnte man Kiddy zwar nach einer Minute Laufzeit sehen, aber seitdem ist er nie wieder aufgetaucht. Nur in der Spielanleitung von Donkey Kong 64 und in Donkey Kong Country 3.
3. Nee, unwahrscheinlich. Der Charakter liegt wohl vorerst „auf Eis".
5. Auch hier scheint in naher Zukunft nix zu passieren. Schade!
** Natürlich war das mit dem Zelda-Game ein Scherz!*

GANZ VIEL LOB

Hallo liebes N-ZONE-Team,
euer Heft ist einfach spitze. Ich habe mir letzten Monat die erste Ausgabe gekauft und war begeistert: so viele spannende Berichte, alle informativ geschrieben und gut verständlich. Ihr seid echt das beste Spielemagazin, das es gibt. Ich werde euch immer treu bleiben. Macht weiter so!

Viele Grüße,
euer treuer Leser Janik, 14 Jahre, aus Grefrath
PS: Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr meinen Brief abdrucken könntet!

Hallo Janik,
also, wenn Du uns schon so lieb bittest, tun wir Dir natürlich den Gefallen – ganz selbstlos! Aber nicht, dass sich nun schon wieder Leser beschweren, dass wir hier nur Eigenlob verteilen. Wir wollen Janik eine Freude bereiten – okay, und uns! ;-)

DAS SPEICHER-DILEMMA

Hallo,
eigentlich bin ich ein begeisterter Nintendo-Gamer der zweiten Stunde (NES fand ich damals nicht so toll), doch was ich zurzeit erlebe, lässt mich tief zweifeln. Ich meine jetzt nicht die „Casual vs. Core"-Diskussionen, sondern ein viel kleineres, einfach zu übersehendes Problem: Aus irgendwelchen Gründen bin ich nicht in der Lage, Speicherstände von neueren Spielen wie *SSBB* oder *Mario Kart* auf eine SD-Karte zu speichern. Als Konsolenspieler ist man es seit der neblig-en Vorzeit der N64-Ära einfach gewohnt, seine Spielstände auf portablen Medien zu speichern, um diese dann mit zu Freunden zu nehmen. So war letztens halt auch mein Plan, mal eben den aktuellen Spielstand von *Mario Kart* mit zu einem Kumpel zu nehmen (der nebenbei erwähnt auch noch echt weit weg wohnt), um nicht nur mit den paar Anfangscharakteren und -strecken zu spielen. Tja, Pustekuchen! Zuerst dachte ich ja, es läge an meiner eigenen Unfähigkeit und Ungeduld. Aber Nintendo selbst schrieb mir auf Nachfrage: „Speicherdaten, welche mit einem Mii aus dem Mii-Kanal verknüpft sind, oder Online-Spielstände können leider nicht kopiert werden." Keine weitere Erklärung. Kann mir jetzt bitte mal einer verraten, was dieser Unsinn soll? Welches Problem hat Nintendo denn damit, dass ich Speicherstände mit mir herumtrage?
Gibt es da keine Lösung? Brisanz erhält dieses Thema für mich gerade deswegen, da ich eigentlich meine Wii demnächst zur Reparatur schicken müsste und jetzt ent-

sprechend Sorge habe, was mit meinen hart erarbeiteten Speicherständen passiert? Bitte helft mir! Noch ein frohes neues Jahr
Sascha Meyer

Hallo Sascha,
viele WiFi-fähige Spiele erlauben es in der Tat nicht, Speicherstände auf SD-Karte zu kopieren. Der Grund dafür: Die Spielstände enthalten auch wichtige Daten für die Online-Modi der Spiele. Anderenfalls wäre es möglich, auf einer anderen Wii mit eurem eigenen Online-Konto zu spielen, was zu allerlei Problemen führen würde. Daher ist das Kopieren rein technisch ausgeschlossen. Und anders als bei der PS3 oder Xbox 360 gibt es bei der Wii leider keine verschiedenen User-Konten, an die diese Online-Konten geknüpft sind. Letztendlich ist es eine sehr unschöne Lösung für ein Problem, das nicht unbedingt sein müsste. Auch die Freundescodes sind ja alles andere als eine optimale Lösung. Hoffen wir, dass Nintendo bei der nächsten Konsole dazulernt.

WAS TUN? Ohne illegale Modifikationen könnt ihr solche Spielstände nicht kopieren. Und von denen raten wir dringend ab.

„Welches Problem hat Nintendo denn damit, dass ich Speicherstände mit mir herumtrage? Gibt es da keine Lösung?“

KRITIK AN ANIMAL CROSSING

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
Ich möchte euch etwas zu *Animal Crossing: Let's go* to the City sagen. Da ich das Spiel schon ewig spiele und es eigentlich ganz nett fand, spreche ich aus Erfahrung: Der Tagesablauf im Spiel ist bei mir fast immer wirklich derselbe! Ein wenig mit den Dorfbewohnern reden, Haus umkrempeln, angeln, Insekten, Nook besuchen. Insgesamt finde ich sowieso, dass das Spiel zu sehr an Nook gebunden ist. Und das war schon in den Vorgängern so. Und ich muss ganz ehrlich und hart sein:
Einer der wenigen Gründe, warum ich mir *ACLGTTC* gekauft habe, war Wii-Speak. Ich muss zugeben, dass die Kommunikation fast makellos ist, aber das ist nicht knapp 70 Euro wert. Ich habe mich sehr über den Online-Modus gefreut, aber mehr ist da auch nicht drin! Leider! Ich wollte einfach mal nur meine Meinung sagen, also bitte seid jetzt nicht böse oder so.

Mit freundlichen Grüßen,
euer treuer Leser Nicolas Großmann

ROUTINE Viele Aufgaben in der Wii-Version, etwa das Füllen des Museums, haben wir bereits in der DS-Fassung erledigt.

SSBB-KREATIV-WETTBEWERB

Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

In der letzten Ausgabe startete unser *SSBB*-Kreativ-Wettbewerb. Dafür müsst ihr kreativ werden und uns selbst gemachte Leserpost zum Thema Smash Bros. schicken. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr bastelt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen Smash-Bros.-Kuchen. Oder ihr schreibt eine Smash-Bros.-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder. Uns ist alles recht, solange ihr selbst kreativ werdet. Wir sind extrem auf eure Einsendungen gespannt.

Der erste Gewinner ist Kevin Krummenauer, der auf die Schnelle ein kleines PC-Spiel namens *Super Smash Bros. Zero* programmiert hat. Grafik und Gameplay sind allenfalls minimalistisch und können sich nicht mit richtigen Spielen messen. Dennoch steckt jede Menge Arbeit in dem Spielchen, das Kevin in der Programmiersprache Delphi 4 geschrieben hat. Herzlichen Glückwunsch!

Einsendeschluss: **23. Februar 2009**
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: **Ein Wii-Spiele-Bundle**

Schickt uns euere Kreativ-Einfälle einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

ALLITERATIONEN AHOI!

„Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans" steht oberhalb meiner netten Kolumne. Deshalb schreibe ich mir hier auch genau das vom Herzen, was mir auf selbigem liegt. Und heute möchte ich einfach mal loswerden, dass ich Nintendo für all die großartigen Level-Namen in den Bildschirmtexten liebe. Wer erinnert sich nicht an die Pillepalle-Pipeline in *Donkey Kong Country 3*? Den Bibberberg-Bob in *Super Mario 64*? Das Koopa-Kap in *Mario Kart Wii*? Auch viele andere Wortspiele gibt's nur bei Nintendo – wo sonst liest man heute noch in einem Videospiel „Paddel-Gedaddel" oder „Bowsers Knall-Fall" als in *Mario Party*? Eben. Und genau deshalb lieben wir alle Nintendo, ist doch klar. Mein Kollege Sebastian flüstert mir übrigens gerade, dass die beiden letztgenannten Stilmittel im Fachjargon „Homoioteleuton" heißen. Für diese großartige Recherche gebührt ihm großer Dank. Übrigens: Wir haben die Spielerforum-Rubrik extra für diese Ausgabe auf vier Seiten erweitert. Doppelt so viel Umfang, doppelt so viel Spaß!

HABEN WOLLEN!

Die N-ZONE-Redaktion ist umgezogen und hat ihre Schreibtische „entrümpelt" – das heißt, dass Wii-Kugelschreiber, Mario-Strikers-Schminkfarben, kuriose japanische DS-Spielchen, Tanzmatten, Taschen und DVDs einfach „raus" mussten. Für euch heißt das: Ihr könnt eine dicke Kiste voller Überraschungen gewinnen: Darin verbirgt sich viel Mist, aber auch einiges an Krimskrams, der für Sammler wie geschaffen ist. Schickt uns zur Teilnahme einfach eine Postkarte an die unten stehende Adresse. Ihr könnt auch im Wii-Forum von www.n-zone.de teilnehmen (Thread: „N-ZONE-Krimskrams"). Viel Erfolg!

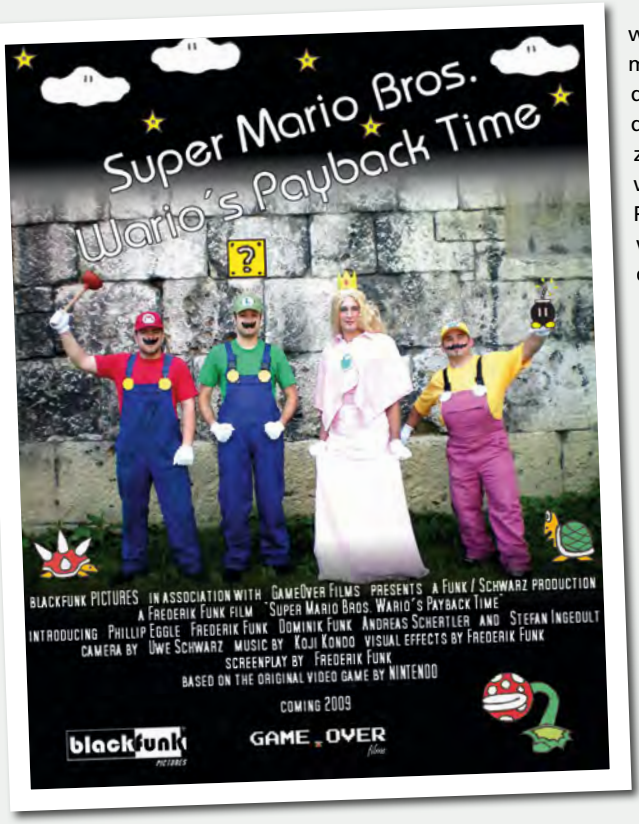
Abb. ähnlich

Computec Media AG
Stichwort N-ZONE-Krimskrams
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

SUPER MARIO BROS.: WARIO'S PAYBACK TIME

Regie … und Äktschn! Klappe für den neuen Fan-Film unseres Lesers Frederik!

VIDEO AUF DVD



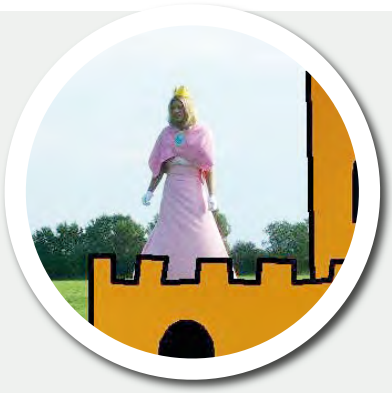
FREDERIK ÜBER DIE IDEE ZUM FILM:

Die erste Idee, einen Mario-Film zu drehen, entstand Ende 2004 zur Berufsschulzeit auf der Geburtstagsfeier eines Schulkollegen. Es herrschte eine feuchtfröhliche Stimmung und als ich meinen Kollegen dann von meiner damaligen Idee, einen Film zu drehen, erzählte, kamen wir darauf, einen Mario-Film zu produzieren. Anfangs waren es nur ein paar kleine Ideen und grobe Entwürfe, wie der Film denn aussehen könnte. Ursprünglich wollten wir alle Elemente wie Münzen, Steinblöcke und Gegner aus Pappkarton basteln und dann mit ihnen ganz schlicht interagieren. Sprich: Zwei Personen, als Mario und Luigi verkleidet, springen über eine Wiese und sammeln große gelbe Pappmünzen auf, welche per Holzstab im Boden stecken. Die mariotypischen Soundeffekte sollten dann nachträglich über den Computer hinzugefügt werden. Auch erste Konzepte für eine Pappkarton-Holzkulisse des Schlosses hatten wir bereits angedacht.

Im darauffolgenden Jahr begannen wir mit der Planung des Projekts und werkelten an den ersten Elementen. Als ich mich dann mit einem Freund (Uwe Schwarz, unser Kameramann), der eine Videokamera besaß, zusammengesetzt hatte, um darüber zu sprechen, wie wir den Film drehen sollten, zeigte er mir seine bisherigen Werke. Als ich dann die Möglichkeiten erkannte, die uns mit dem Schneide-Programm zur Verfügung standen, wusste ich, wir machen es anders. Nach ein paar Probeaufnahmen und Rumspielereien war klar, wir drehen den Film nach dem „So tun als ob"-Prinzip! Soll heißen, wir interagieren vor der Kamera laut Drehbuch mit nicht vorhandenen Elementen und fügen diese nachträglich am PC in den Film ein. Alle diese Elemente und Gegner sind nach selbst entworfenen Vorlagen und Zeichnungen aus Tonpapier handgefertigt, danach eingescannt, am PC nachbearbeitet und in den Film eingefügt worden. Die Soundeffekte und Animationen werden dann mit dem Schnittprogramm eingefügt und erzeugt. Ein ganzer Haufen Arbeit halt!

Das Prinzip stand also. Jetzt mussten dann „nur" noch die Schauspieler „gecastet", das Drehbuch geschrieben und die Drehorte gefunden werden. Nachdem das erste Drehbuch geschrieben war, ging es mit den ersten Schauspielerzusagen daran, geeignete Drehorte zu suchen. Diese waren dann auch relativ schnell gefunden. Nur mit den Schauspielern war es nicht ganz so leicht. Nach einigem Hin und Her und Umstellungen ging es dann im folgenden Jahr zur Sache. Im Sommer 2006 fiel die erste Klappe zu unserem Projekt.

Wir haben das Drehbuch von Anfang an in zwei „Levels" unterteilt. Sozusagen steht das erste Drehbuch für den Weg zu Bowsers Festung und das zweite für das Innere dieser Festung. Wir haben uns aus zeittechnischen Gründen dafür entschlossen, dass wir das erste Drehbuch im Sommer 2006 und das zweite dann im Sommer 2007 umsetzen. Nachdem die Dreharbeiten 2006 abgeschlossen waren, wir das Material gesichtet und bearbeitet hatten, war der erste Teil des Films fertig. Er feierte vor den Weihnachtsferien seine Premiere in unserer Berufsschulklasse und konnte auch nicht eingeschworene Mario-



Fans begeistern. Allerdings war der Regisseur mit seinem Werk nicht ganz zufrieden. Es waren einfach noch zu wenig Animationen enthalten (die Münzen drehten sich noch nicht, Gegner „rutschen" nur über den Boden oder standen still, etc.). So entschloss er sich, für den Dreh des zweiten Teils im kommenden Jahr (2007) noch einige Änderungen und Überarbeitungen durchzuführen und Erweiterungen hinzuzufügen. Ein Zusatz-Drehbuch zum ersten Teil wurde zusätzlich zum zweiten Skript geschrieben. Bei den Dreharbeiten 2007, die wesentlich größer ausfielen als noch im Jahr zuvor, wurde aufgrund eines Schauspielerwechsels die Zeit zu knapp und es konnten nicht alle Szenen in den Kasten gebracht werden. So mussten wir dann 2008 nochmals ran, um auch die letzten Szenen abzudrehen.

Das größte Problem bei der Realisierung des Projekts war immer, einen gemeinsamen Termin zu finden, an dem alle Schauspieler Zeit hatten. Im ersten Jahr (2006) war dies noch kein so großes Problem, da wir alle noch Berufsschüler und Studenten waren und in der Berufsschule immer die Möglichkeit hatten, gemeinsam über Termine und Abläufe zu diskutieren. In den Unterrichtspausen natürlich, wann sonst?! Ende 2006 und Anfang 2007 war es dann schwieriger, da die Abschlussprüfungen vor uns lagen, anschließend die Berufsausbildung abgeschlossen war und die Berufstätigkeit voll einsetzte. Gut, dank Internet und Handy war die Kommunikation kein so großes Problem, doch die gleichzeitige Urlaubsplanung aller Schauspieler war immer so eine Sache. Nicht nur, dass manchmal jemand in seinem Urlaub weggefahren oder -geflogen ist, auch das Wetter war nicht immer unproblematisch. Da wir kein Studio zur Verfügung hatten und unsere Kulissen in der freien Natur lagen, waren wir immer von gutem Wetter abhängig. Wenn man sich dann endlich mal auf ein Wochenende geeinigt hatte, hat oft das Wetter nicht mitgespielt. Na ja, geklappt hat dann ja schließlich alles, auch wenn es ein bisschen gedauert hat. Und Spaß hatten wir sowieso – das ist ja auch unter anderem das Wichtigste dabei!

FREDERIK DARÜBER, WARUM DER FILM SO AUSSIEHT, WIE ER AUSSIEHT:

Wir haben uns absichtlich dafür entschieden, den Film so weit wie möglich im zweidimensionalen Look zu gestalten, um das Flair des Spiele-Originals aus den Achtzigern so gut wie möglich aufrechtzuerhalten.
Der Film ist allerdings keine Umsetzung des Spiels *Super Mario Bros.*, sondern basiert nur lose auf dem Klassiker aus dem 8-Bit-Zeitalter. Es ist eine eigenständige, kleine, lustige Geschichte, die so nicht in den Games vorkommt. Wir halten uns zwar an das 2D-Design, nutzen aber nicht nur Elemente aus *Super Mario Bros.*, sondern auch ein paar aus anderen *Mario*-Spielen. Auch Musikstücke und Soundeffekte kommen nicht nur von dem NES-Titel. Da der Film wie gesagt keine Umsetzung des Spiels ist – auch wenn er sich in der „Seitenansicht" präsentiert –, sondern eine eigene Geschichte, haben wir absichtlich auf Lebens-, Münzen- und Punkteanzeigen verzichtet. Die Überlegungen waren vorhanden, welche einzubauen, und umsetzbar wäre das auch gewesen, nur wollten wir eben nicht, dass man meint, es handelt sich um ein nachgespieltes Game. Es soll ja ein kleiner (kurzer) lustiger „Spielfilm" sein. ;-)

FREDERIK ÜBER GAME OVER FILMS UND BLACKFUNK PICTURES:

„Blackfunk" ist eigentlich ganz einfach zu erklären. Er setzt sich aus den Nachnamen von Regisseur und Kameramann, welche sozusagen auch die Produzenten des Filmchens sind, zusammen. Frederik Funk und Uwe Schwarz. Also Schwarzfunk bzw. ins Englische dann umgesetzt: Blackfunk!
Der Name „Game Over Films" ist zeitgleich zu Blackfunk entstanden und war ursprünglich der erste angedachte Name für uns. Dieser hat auch gut zu Mario gepasst. Da aber unser Hauptaugenmerk eher auf Filmen eines anderen Genres liegt, fanden wir den Begriff nicht ganz so passend und haben uns dann dafür entschieden, Game Over Films „nur" als Label für Spiele-Verfilmungen oder dergleichen zu verwenden. Wer weiß, was da noch so alles kommen mag. Wie gesagt, es gibt noch viele Ideen!

AUF GEHT'S ZUR NCON 8BIT!

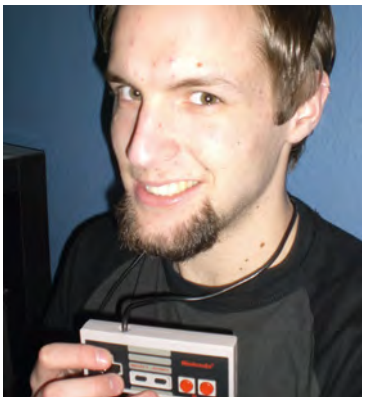
Europas größtes Nintendo-Fan-Treffen geht in die achte Runde.

Bereits zum achten Mal findet die NCON für alle Nintendo-Fans vom 27. bis 29. März im ehemaligen Schwimmerbecken des Hallenbads Wolfsburg statt. Nass werdet ihr jedoch nicht, denn durch den aufwendigen Umbau des ehemaligen Schwimmbades in eines der größten Kulturzentren Norddeutschlands ist eine einmalige Location entstanden, in der erneut bis zu 150 volljährige Teilnehmer aus ganz Deutschland, Österreich, der Schweiz und anderen Ländern unterkommen können. Dabei ist euch überlassen, wie und was ihr auf der NCON 8bit zocken wollt. Entweder zockt ihr nur zum Spaß mit anderen Gleichgesinnten auf Wii, DS und Co. oder ihr tretet in zahlreichen Turnieren wie u. a. *Super Smash Brothers Brawl* gegen andere an. Dabei habt ihr wieder die Chance, attraktive Preise zu gewinnen. Vorschläge für weitere Turniere könnt ihr im Forum zur NCON 8bit hinterlassen. Neben den ganzen Turnieren habt ihr die Möglichkeit, auch die alten Nintendo Klassiker anzuzocken. Sämtliche neuen und alten Nintendo-Konsolen wie das Super Nintendo oder Wii werdet ihr vorfinden. Auch das 64DD und Virtual Boy, so wie viele andere Exoten, sind wieder mit von der Partie. Als besonderen Schmankerl bietet die NCON 8bit eine Spielebörse an, bei der ihr euer eigenes Spiele-Repertoire erweitern könnt. Weitere Events wie eine Tombola und das traditionelle Quiz mit vielen Gewinnen runden den Rahmen ab. Die zentrale Lage nahe am Bahnhof in Wolfsburg, ein leckeres Frühstücksbuffet und eine Übernachtungsmöglichkeit bieten euch dabei ein Rundum-sorglos-Paket.

Weitere Infos und das Anmeldeformular findet ihr unter 8bit.ncon.org. Wir freuen uns auf euch!

INTERVIEW MIT OLIVER PROBST

Wie heißt die größte Institution, die man mit Wolfsburg verbindet? Ist doch klar: die NCON! Christoph hat mit Organisator Oliver „Calmundd" Probst gesprochen.



N-ZONE: Hi Oli! Wie laufen die Planungen zur NCON 8bit?
Oliver Probst: Die Planung zur NCON 8bit laufen schon seit Dezember auf Hochtouren. Nach dem tollen Online-Auftritt (danke Steffi!) gilt es nun, viele Sponsoren für solch ein Event zu gewinnen. Wir haben bisher schon viel organisiert, da wir dieses Jahr zum Glück nicht unter Zeitdruck stehen.

Zum achten Mal NCON, zum zweiten Mal bist du der Hauptorganisator vor Ort! Wie läuft die Zusammenarbeit mit den „alten Hasen", die sich u. a. um die Turnierplanung kümmern?
Die Zusammenarbeit mit Michael und Christian läuft super! Beide haben schon durch die N-Warp viele Erfahrungen sammeln können und ich weiß von der letzten NCON in Wolfsburg, welche Tücken man heuer vermeiden kann. Des Weiteren unterstützen uns die Mitarbeiter vom Hallenbad sehr.

Wie läuft die NCON 8bit ab? Was sind diesmal die Highlights?
Neben den traditionellen Turnieren wie *Mario Kart: Double Dash!!* im LAN-Modus gibt es dieses Jahr als Highlight zum ersten Mal eine Spielebörse, die parallel zur NCON stattfinden wird. Hier hat man die Möglichkeit, seine eigene Videospiel-Sammlung zu erweitern. Feilschen ist natürlich erlaubt!

Die zweitwichtigste Frage (nach den Spielen): Wie sind die Einkaufsmöglichkeiten vor Ort? Bei der NCON 6 in Bad Münstereifel gab es noch einen „Albrecht-Discount" nebenan. Wie schaut's in Wolfsburg aus?
Keine Bange: Kaum aus der Tür raus, steht ihr schon vor einem „roten Pfennig-Discounter". Nehmt ihr den anderen Ausgang vom Hallenbad, steht ihr auch schon mitten in der Gastronomie-Meile von Wolfsburg. Die Innenstadt selbst ist keine fünf Minuten entfernt. In diesem unfairen Duell toppt Wolfsburg Bad Münstereifel haushoch. (lacht)

Die achte NCON trägt den Zusatz „8bit". Das deutet auch diesmal wieder auf viele Retro-Konsolen hin. Hast du schon einen Überblick, was alles am Start sein wird?
Einen Überblick bei knapp 120 Besuchern zu kriegen, wird schwierig. Natürlich werden alle Konsolen von Nintendo vor Ort sein. Selbst der Virtual Boy oder das 64DD geben sich die Ehre. Als echter Nintendo-Fan sollte man sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, solche Exoten einmal live zu erleben!

Nun hast Du die letzte Chance, uns das Event schmackhaft zu machen: Warum sollten unsere Leser unbedingt bei der NCON 8bit dabei sein?
Ganz klar: Die NCON verbindet. Man findet neue Freunde, lernt andere Zocker kennen oder man misst sich in Turnieren mit Gleichgesinnten. Denn jeder vor Ort hat das gleiche Hobby: Videospiele. Es ist immer wieder ein unvergessliches Erlebnis, neue und alte Nintendo-Fans kennenzulernen.
Also dann, man sieht sich vielleicht! Und wenn du da bist, schlage ich dich in *Mario Kart*!

Das ist ein Deal!

COUPON

Diesen Zettel ausschneiden, zur NCON 8bit mitbringen und ein tolles Geschenk aus unserer mitgebrachten „Kiste voller Spaß" abgreifen!

Nur solange Vorrat reicht.

DAS NEUE N-ZONE-EVENT!

powered by SEGA

Diesmal: Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, …

1. die sich mit einem Virtual-Boy-Controller um den Hals fotografieren lassen,
2. dabei das rote *Mario Kart: Double Dash!!* Schlüsselband um den Hals tragen
3. und im Hintergrund den Abspann von *Super Mario 64* *Banjo-Tooie* laufen haben.

Falls er nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, wird er diesmal NICHT mehr bestraft und muss KEIN Lied aus *Wii Music* mehr auswendig lernen. Schließlich war es schon großzügig genug, den Schwierigkeitsgrad in dieser Ausgabe etwas zu senken. Also dann, viel Erfolg, ihr Supernasen!

Damit hätte niemand gerechnet: In der letzten Ausgabe hat es keinen einzigen Leser gegeben, der unsere drei Aufgaben erfüllen konnte: Einen Virtual Boy besitzen, dazu noch ein seltenes Schlüsselband haben und dann noch *Super Mario 64* durchspielen – das war selbst für die größten Fans zu viel des Guten. Doch wir lassen nicht locker und haben diesmal lediglich die Ziele dezent entschärft. Ob es jetzt zumindest einen Leser gibt, der uns schreibt oder mailt?

DOPPELT DICK Diese beiden Dinger braucht ihr, um bei unserem Fan-Contest abzuräumen. Na los, das packt ihr!

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 20. Februar 2009 eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Buraka som Sistema: Kalemba (Wegue Wegue)
Jack Johnson: Mediocre Bad Guys
M.I.A.: Hussel

CHRISTOPH KRAUS:
Kevin Rudolf: Scarred
Fall Out Boy: Disloyal Order Of Water Buffaloes
Itchy Poopzkid: Last Goodbye

SEBASTIAN STANGE:
KWAL, ASA: Elle
Justice: Phantom pt. II
M.I.A.: Paper Planes

STEFANIE SCHETTER:
Alanis Morissette: That Particular Time
The Killers: Losing Touch
Maria McKee: Breathe

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Daniel Frömels Nickname „fd-79" ist der Redaktion schon seit gut drei Jahren ein Begriff: Bei der Erstellung des *Zelda*-Sonderhefts machte der Wii- und DS-Zocker gemeinsam mit zwei weiteren Lesern, Sebastian und Christoph die Nacht zum Tag, um *Twilight Princess* zu zocken. Heute arbeitet er bei der Industrie- und Handelskammer Schwaben in Augsburg. Hier verrät er euch seine Lieblingssongs:

Deftones: 7 Words
Machine Head: Davidian
Korn: Coming Undone

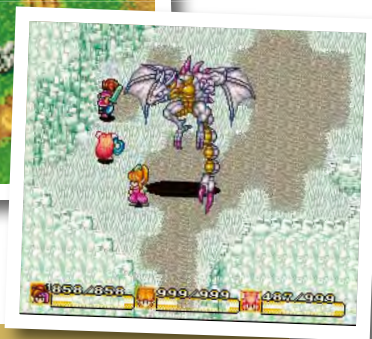
nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

ALTER SACK
Wenn man sich mal so im Forum umschaut, merkt man immer wieder, dass viele Leute die alten Titel, die wir hier Monat für Monat vorstellen, gar nicht kennen. Das soll kein Vorwurf sein; einige von euch sind einfach so verdammt jung, dass es alten Knackern wie mir die Tränen in die Augen treibt. Dabei wurde ich letztens „erst" 27 Jahre! Eigentlich gar nicht so schlimm, im Videospiel-Bereich gehöre ich aber scheinbar schon zum alten Eisen. Das merkte man übrigens auch auf meiner Geburtstagsfeier. Da wurde ein Unterhaltungsprogramm mitsamt *Mario Kart* und *Street Fighter*-Turnieren geboten. Gut, wir haben auch mit aufblasbaren Gummischwertern gekämpft, aber bleiben wir mal bei den Games. Wenn man die Leute in *Street Fighter* abzockt, merkt man erst, wie alt man ist. Da gab es doch tatsächlich ein paar Kandidaten, die wollten von mir wissen, wie man „diesen komischen Feuerball" macht. Für Kinder der 80er gehörte das zur Grundbildung! Und dann sitzen da junge Hüpfer, die nicht mal 'nen Viertelkreis zum Gegner hinbekommen. Aber ein Gutes hatte all das ja auch. Man kam mal wieder zusammen, verbrachte einen schönen Abend im Kreise seiner Liebsten und hat viel gelacht. Da soll noch mal jemand sagen, dass das Medium Videospiel zur Vereinsamung beiträgt. Papperlapapp! Es trägt zur Generationenverständigung bei!

SECRET OF MANA

Müssen wir zu diesem Spiel wirklich noch was sagen?



Mit einem leicht verspäteten Weihnachtsgeschenk machte Nintendo am 26. Dezember 2008 endlich Retro-Träume wahr. Wer *Secret of Mana* nicht mehr im Original zu Hause hat (schämt euch!), kann den Action-RPG-Klassiker von Squaresoft seit jenem Freitag dank Virtual Console auf seine Wii ziehen. Dabei fängt das Epos gänzlich unspektakulär und wie viele andere Vertreter seiner Zunft an. Ein Junge entweiht sein Dorf und beschwört unabsichtlich einen alten Fluch herauf. Um das ausgelöste Desaster wieder zu richten, muss er nun eine Odyssee auf sich nehmen und trifft dabei auf etliche Gefährten. Das Besondere: Die Gefährten sind zwei an der Zahl und konnten schon damals am SNES mittels Multitap-Adapter von menschlichen Mitspielern kontrolliert werden - so spielten insgesamt drei Leute zusammen. Auch in der VC-Fassung könnt ihr zu dritt zocken, dank mehrfacher Controller-Ports der Wii ist dazu nicht einmal mehr zusätzliche Hardware nötig.

Aber nicht nur der Mehrspieler-Modus machte *Secret of Mana* zum zeitlosen Klassiker. Denn was sich da schon kurz nach Beginn des Abenteuers entfaltet, ist nicht weniger als eine der schönsten Fantasy-Welten, die es je auf dem SNES (ach was, konsolenübergreifend!) zu bewundern gab. Gerade wegen der 8-Bit-Optik hat das Szenario rein gar nichts von seiner Faszination eingebüßt. Ganz im Gegenteil wirkt *Secret of Mana* aufgrund des Retro-Bonus irgendwie sogar noch ein Stück bezaubernder. Nur eine Sache wundert uns dann doch ein wenig. Prinzipiell erwartet euch hier eine 1:1-Umsetzung von *Secret of Mana* – mit einer Ausnahme: Ein Satz der Original-Übersetzung von Claude Moyse wurde geändert. Eine Gruppe Goblins geht zu Beginn des Spiels nicht mehr *Lindenstraße*, sondern ein Fußballspiel gucken. Ob man sich jetzt ärgert, weil einem das damals irgendwie sympathisch vorkam, oder es einem egal ist, weil man den Gag nie witzig fand, ändert natürlich nichts an der Qualität des Spiels.

VIRTUAL CONSOLE

SECRET OF MANA

GENRE	Action-RPG
HERSTELLER	Squaresoft
ERSCHIENEN FÜR	SNES
JAHR	1993
SPIELER	1-3
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein zeitloser Klassiker und für viele nicht nur der erste Kontakt zu Square, sondern zum (Action-)RPG-Genre überhaupt

MARIO GOLF

Schwingt die Schläger!

Golf ist saulangweilig. Aber wenn Mario, Yoshi und Donkey Kong zum Schläger greifen, hat das wenig mit der Realität zu tun. Das abgefahrene Golf-Spiel macht auch heute noch richtig Spaß – ganz ohne Bewegungssensor-Schnickschnack. Einziger Wermutstropfen: Das Original bot die Möglichkeit, über eine Verbindung zwischen N64 und Game Boy vier zusätzliche Charaktere freizuspielen. Diese Option gibt es in der VC-Veröffentlichung nicht mehr, weswegen wir in der Endwertung einen Punkt abziehen. Für spaßige Multiplayer-Runden trotzdem schwerstens zu empfehlen.

VIRTUAL CONSOLE

MARIO GOLF

GENRE	Funsport
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	N64
JAHR	1999
SPIELER	1-4
PREIS	1.000 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Zwar gibt es auf der Wii inzwischen schon etliche Golf-Spiele mit Bewegungserkennung, aber keines kommt an Mario Golf heran.

DER REST VOM FEST

Also, die Veröffentlichung von *Secret of Mana* in Ehren, aber dieses Spiel ist für Nintendo doch kein Freifahrtschein, um jetzt nur noch Müll in den Virtual-Console-Katalog zu werfen. *Enduro Racer* (Master System, 1987, 500 Wii-Punkte) zum Beispiel ist ein ziemlich lahmer Moped-Arcade-Racer. In der Originalfassung gab's immerhin noch einen Strecken-Editor, der hier aber fehlt. Auch *Donkey Kong 3* (NES, 1984, 500 Wii-Punkte), den wahrscheinlich schlechtesten Spross der *Donkey Kong*-Familie, könnt ihr euch sparen. Statt mit Mario aka Jumpman Gerüste zu erklimmen und Fässern auszuweichen, müsst ihr hier mit einem jungen Herren namens Stanley einen Affen mit Pestiziden vertreiben. Das ist nämlich die einzige Waffe, die der Hobby-Gärtner in seinem Gewächshaus gerade zur Hand hat. Schon klar … Auch Sega-Maskottchen Sonic glänzt diesen Monat nicht. Schlecht ist *Sonic The Hedgehog 2* (Master System, 1992, 500 Wii-Punkte) sicher nicht, aber der flotte Igel hat schon in weitaus besseren und hübscheren Spielen Gas gegeben. Einziger Lichtblick: das charmante *Wonder Boy in Monster Land* (Master System, 1988, 500 Wii-Punkte). Mit Jump & Runs im Stil von *Wonder Boy* hat das allerdings nur noch wenig zu tun. Zwar sind Hüpfpassagen zur Genüge vorhanden, wichtiger sind aber die Adventure- und Rollenspiel-Elemente. Durch das Besiegen von Monstern erhaltet ihr Geld, das ihr wiederum in bessere Ausrüstung investiert. Putzige Optik, tolle Musik und eine witzige Präsentation – für umgerechnet fünf Euro ein richtig guter Deal.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen gibt es im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat massig Diskussionen rund ums Thema Retro-Games.

Diesen Monat kann es freilich nur um eines gehen: *Secret of Mana*! Aber um Christian noch einmal aufgrund seines Kommentars bezüglich *Terranigma* bloßzustellen, verbinden wir das an dieser Stelle genauso, wie ihr es schon im Forum getan habt: nämlich mit der Diskussion, welche dieser beiden Perlen denn nun eigentlich besser ist.

ChausQu33n: TERRANIGMA!! Hab ein Spiel selten so motiviert durchgezockt, war nur leider etwas zu einfach. Dennoch, richtig cooles Game! Es war damals einfach was ganz anderes als *Secret of Mana*, erwachsener und „dunkler". Die ganze Story, vor allem mit dem bombastischen Ende, war viel mehr an Erwachsene gerichtet, als es bei *SoM* der Fall war. Zumal ich wohl auch behaupten darf, dass viele Kinder, die damals *Terranigma* gezockt haben, das Ende vermutlich nicht mal geschnallt haben. *Terranigma* würd ich von daher durchaus einer anderen Zielgruppe zusprechen als *SoM*, obwohl beide Spiele auf ihre eigene Art sehr gut waren! Mich persönlich hat *Terranigma* durch seine Story und die verschiedenen Settings sehr mitgerissen. Vor allem das Ende … das werd ich niemals vergessen, das war so schön und doch so traurig.

Roy03: Ganz klar *Terranigma*. An dem Spiel stimmt eigentlich alles. Ich könnte jetzt anfangen, was alles an diesem Spiel genial ist, aber das spar ich mir hier jetzt einfach mal. Wer's nicht hat, sollte es schleunigst kaufen. *Secret of Mana* steht dem in fast nichts nach, aber irgendwie ist bei mir der Funke nicht ganz so übergesprungen, die Story ist nicht so mein Favo. Aber ansonsten, beides Must-have-Titel.

helios: Beide sind super, aber ich persönlich find jetzt auch *Terranigma* etwas besser. Das weckt bei mir so ein Geographie-Interesse (ähnlich wie *Illusion of Time* Kultur-Interesse weckt) und spielt sich auch etwas besser und flotter als *Secret of Mana*. Außerdem nervt das Aufstufen der Waffen und der Magie in *Secret of Mana* auf Dauer doch etwas.
Dafür hat *Secret of Mana* ganz klar den besseren Soundtrack und stellt auf jeden Fall den besten Teil der *Seiken Densetsu*-Reihe bisher dar. Nicht zuletzt wegen des 100%-Kampfsystems, das ja in den Nachfolgern wieder abgeschafft wurde.

Crystalchild: *Terranigma* sowie *Secret of Mana* waren richtig große Kaufgründe des SNES. Den Singleplayerpart beider Games kann man gern vergleichen. Da muss man dann schon sagen, dass *Terranigma* mit sehr detaillierten, und vor allem zahlreichen Orten glänzt. Das „Ich bau die Welt auf"-Feeling war einfach Großartig, da konnte *Secret of Mana* nicht Mithalten. Obwohl *SoM* auch sehr viel Spaß gemacht hat, nur fehlte ein wenig Tiefgründigkeit. Dafür punktet es im Multiplayer, denn auf diese Art und Weise im Koop spielen zu können, war für den guten SNES zu dieser Zeit revolutionär und wegweisend und hat den Spaßfaktor durch die Decke schießen lassen. Ich ziehe einfach mal als Fazit, dass *Terranigma* einen besseren Singleplayer geboten hat, *SoM* das aber mit der Multiplayer-Funktion wieder ausgeglichen hat.

rosea: *Secret of Mana* war echt geil und die Musik der absolute Rollenspiel-Abräumer. Punkt.

D-e-f-07: *Secret of Mana* war damals ein Flohmarktkauf und ich als dummes Kind hab dann auch noch die US-Version erwischt – ohne Spieleberater und zuerst ohne passenden Adapter. Und durch meine mangelnden Englischkenntnisse damals (hey, ich war 8 oder 9 *lol*) hab ich mich damit nie so verbunden gefühlt wie mit *Terranigma*. Ich denke aber, dass mir das Spiel etwas beim Englischlernen geholfen hat *hehe* …

ChronoMoogle: Definitiv *Terranigma*. Best game ever released. Wenn du das zockst, vergisst du alles um dich rum.

BETA

JÄGER UND SAMMLER

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE,
yoshi-the-best

SUPER MARIO WORLD

ZEIT FÜR WAS NEUES!

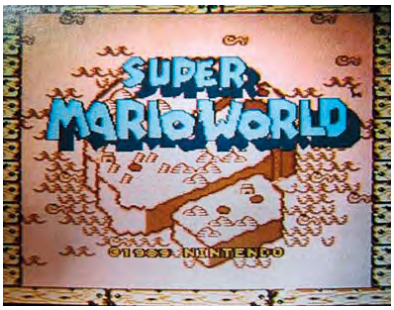
Wusstet ihr schon, dass der N64-Ego-Shooter *Perfect Dark* ursprünglich die Game Boy Camera unterstützen sollte? Mithilfe des Zubehörs sollte es möglich sein, Gesichter zu fotografieren und diese dann ins Spiel einzubinden. Nintendo entschied sich aber nach einem US-Schulmassaker, das mit dem Konsum von „Killerspielen" in Verbindung gebracht wurde, gegen die Funktion. Auch *Super Mario World* steckt voller Geheimnisse, die erst jetzt gelüftet werden. Deshalb präsentieren wir euch hier interessante Fakten zur ursprünglichen Version des Hit-Jump&Runs. Wir möchten uns übrigens ausdrücklich von so genannten Hacks distanzieren. Darunter versteht man Versuche, die alten Spiele-Versionen durch technische Eingriffe in den Quelltext wiederherzustellen. Was Nintendo vor vielen, vielen Jahren nicht offiziell an die (in diesem Fall japanische) Fachpresse herausgegeben hat, stellen wir in dieser Rubrik daher auch nicht vor.

Wir entführen euch in eine Zeit, als die Super-Mario-Welt noch ganz anders aussah! Hier sind frühe Bilder aus dem Spiel.

Super Mario World war aus der Perspektive der Spieler mit Sicherheit kein Schnellschuss. Und doch ist dem Super-Nintendo-Jump&Run der Zeitdruck anzumerken, mit dem die Programmierer seinerzeit am Projekt gearbeitet haben. Das jedenfalls beweisen Bilder aus frühen Versionen, als das Spiel noch den Entwicklerstatus „Alpha" und „Beta" trug. Gemeinsam mit unserem Leser-Experten „yoshi-the-best" aus der N-ZONE-Community haben wir das Spiel in seiner ursprünglich gedachten Form wieder ausgebuddelt. Für die Fans ist der SNES-Klassiker also noch lange kein altes Eisen, sondern (gerade in Zeiten der Virtual Console) immer noch ein begehrtes Mysterium!

SUPER MARIO BROS. 4?

Als Shigeru Miyamoto und sein Team an *Super Mario World* werkelten, war *Super Mario Bros. 3* noch gar nicht erhältlich. Beide Spiele wurden also parallel entwickelt, was auch aus dem damaligen Titelbildschirm mit dem Hinweis „Copyright Nintendo 1989" ersichtlich ist. Auch die Landkarte war noch nicht mit der Oberwelt von heute vergleichbar: Statt alle Levels nacheinander abzuklappern und hier und da eine Abzweigung einzuschlagen, lief man damals noch vom Startpunkt (Marios Haus) in die vier Himmelsrichtungen. Nach jeweils drei absolvierten Stages stand dann der Besuch eines Schlosses, in dem offenbar ein Zwischengegner wartete, auf dem Programm. *Super Mario World* erweckt damit den Eindruck eines dezent verbesserten *Super Mario Bros. 3*. Daran erinnert auch das Charaktermodell des „kleinen" Mario. Vergleicht man die beiden Figuren – also das Original aus dem dritten NES-Teil und die SNES-Mario-Skizze – miteinander, sieht man starke Ähnlichkeiten. Wir entdeckten noch weitere Insider-Informationen: So wurden in der „alten" Oberwelt nicht nur die verbleibenden Leben aufgelistet, sondern es war auch



ZWEIGLEISIG Der alte Titelbildschirm beweist: Nintendo entwickelte Super Mario World parallel zu Super Mario Bros. 3.

MEHR WERT? Ein Geheimnis bleiben diese Münzen: Waren sie mehr wert als die normalen Geldstücke?

OBERWELT Krass: Die Mario-Welt hat sich komplett verändert. Fast nichts ist mehr wie es mal sein sollte.

eine Spalte für den Münz- und Punktezähler angebracht. Und im Hauptspiel fehlte die Anzeige für die Bonussterne. Außerdem erschienen die Yoshi-Münzen oberhalb der Münzen. Spannend waren auch die großen Münzen, die auf einigen früheren Screenshots zu sehen sind: Waren diese ursprünglich fünf normale Münzen wert?

ZU VIEL DES GUTEN

Weiterhin waren die Entwickler wohl etwas übereifrig und konzipierten einen komplett neuen Level-Modus, der in der finalen Version fehlte: Mario sollte in manchen Gebieten nicht nur schwimmen können, sondern unterhalb der Wasseroberfläche Koopas und Gumbas besiegen. Diese Zweiteilung gibt es jetzt nicht mehr: Entweder absolviert man Levels an der frischen Luft oder man ist nur im Wasser unterwegs. Tauchende Koopas und Gumbas gibt es jetzt bekanntlich nicht mehr. In der nächsten Ausgabe widmen wir uns übrigens dem Phänomen *Banjo-Kazooie*. Dranbleiben!

WIE GEHT DAS? Dieses Spiel-Element, eine Kombination aus Wasser- und Luft-Abschnitt, fehlt jetzt gänzlich.

KENN ICH NICHT? Auch dieses Gebiet ist im finalen Super Mario World nicht mehr vorhanden.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Das Nintendo-64-Rollenspiel *Holy Magic Century* von Konami enthält schon im Hauptmenü einen eklatanten Schreibfehler: „Start Dücken".
2. In *Chrono Trigger* (Super Nintendo) wird die Welt im Jahre 1999 angegriffen. Das Spiel erschien bereits 1995.
3. *Banjo-Kazooie*-Hexe Gruntilda gewann den ersten Preis im Wettbewerb der Miesmacher.
4. Die japanischen E-Mail-Adressen von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma bestehen nicht aus ihren echten Namen, sondern aus Spitznamen. Und nein, wir verraten sie euch an dieser Stelle NICHT! *grins*
5. Im Super-Nintendo-Original von *Secret of Mana* müssen die bösen Goblins rasch aufbrechen, damit sie die Lindenstraße im Fernsehen nicht verpassen.
6. In der Virtual-Console-Version hat Nintendo die Stelle in „Fußball gucken" geändert.
7. In *Donkey Kong Country* kann man maximal 101% Spielfortschritt erreichen, im zweiten Teil sind es 102% und im dritten 103%.
8. Cranky Kong ist der Hauptdarsteller des allerersten *Donkey-Kong*-Spielautomaten von 1981. Seine Ehefrau heißt Wrinkly Kong.
9. In *Animal Crossing* für Wii lässt sich Majoras Maske aus dem gleichnamigen N64-Spiel finden.
10. Die Hanafuda-Karten, mit denen Nintendos Erfolg 1889 begann, kann man in Japan immer noch kaufen. Die Läden, die sie verkaufen, sind allerdings extrem rar gesät. Weil die Nachfrage danach so gering ist, bewahren viele Händler sie unter der Theke auf, um keine Ladenfläche zu verschwenden.

DIE 10 BESTEN OMA- UND OPA-SPRÜCHE AUS DER DONKEY-KONG-COUNTRY-SERIE

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Was der Großvater noch wusste … und Oma auch! Wir präsentieren euch die coolsten Gags aus der DKC-Serie.

Wrinkly über sich selbst

10

Die *Donkey Kong Country*-Serie faszinierte nicht nur wegen ihrer genialen Ideen, der 3D-Render-Grafiken und der tollen Spielbarkeit, sondern auch aufgrund des hohen Humor-Anteils. Zugegeben, die folgenden Sprüche sind noch nicht der ultimative Bringer, aber sie liefern einen ersten Einblick in die Gedankenwelt der topmodernen Affen-Oma Wrinkly Kong. Wollte man im dritten Teil in ihrer Speicherhöhle den Spielstand sichern, zockte sie ständig mit ihrem neu erworbenen Nintendo 64.

- Willst du deiner alten Lieblingsoma keinen Kuss zum Abschied geben? (zu Diddy und Dixie)
- Hey, wie gefällt euch meine neue Frisur, Kongs? Ich habe eine neue Bananenspülung probiert.

Wrinkly über Cranky

8

„Männer sind Schweine, Frauen aber auch"? Auch in *Donkey Kong Country* menschelt es ganz gewaltig, denn Wrinkly zieht ganz schön über ihren Ehemann Cranky her. Zugleich umsorgt sie ihn aber auch mit kulinarischen Köstlichkeiten. Kostprobe gefällig? Nichts leichter als das:

- Wenn du Cranky begegnest, sage ihm, dass sein Essen schon auf dem Tisch steht!
- Wenn dir Cranky über den Weg läuft, dann sag ihm, dass er nicht sein ganzes Geld für Swankys Bonusquatsch ausgeben soll! (jeweils zu Diddy und Dixie)
- Diese Vögel sind nette Begleiter. Im Gegensatz zu meinem Mann Cranky!

Cranky über sich selbst

9

Auf dem neunten Platz tritt Wrinklys Ehemann Cranky in Erscheinung. Er ist der Affe, der 1981 im Spielhallen-Jump&Run *Donkey Kong* seinen ersten Auftritt hatte. Inzwischen ist er ein paar Jährchen älter und hat ziemlich egozentrische und konservative Ansichten. Seine Kommentare im Affenmuseum von *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* verleihen dem Spiel einen ganz eigenen Humor. Nicht zuletzt wegen seines Ich-geprägten Charakters hat der Senior zum Beispiel immer noch eine immens große Fangemeinde unter Nintendo-Zockern. Das sagt er zum Beispiel über sich selbst:

- Ich wusste, dass ihr wieder angekrochen kommt und meine Hilfe braucht. Diesmal habe ICH aber keine Lust!!!
- Ich hätte an eurer Stelle schon viel mehr Münzen eingesammelt! Was ist los? Habt ihr Löcher in den Taschen?

Cranky über die Frauen

7

Die Frauenwelt beschäftigt Cranky ebenfalls – leider ist die Witzqualität in diesem Sektor nicht ganz so hoch.

- Weibliche Videospiel-Helden, pah! Die Hauptrolle in diesem Spiel sollte ein durchtrainierter und muskulöser Kerl spielen, nicht ein Mädchen, das seine Haare wedeln lässt!
- Dixie? Was'n das für'n komischer Name? Zu meiner Zeit haben die Mädchen nicht so seltsame Namen gehabt.

Cranky über das Alter

6

Satte 28 Jahre hat Cranky seit seiner Paraderolle im ersten *Donkey Kong* schon hinter sich. Wer könnte also besser über das Alter fachsimpeln als er? Hier sind einige vermeintliche „Weisheiten" aus dem Leben des alten Affen:

- Schaut her! Sie haben mir sogar meinen Stuhl weggenommen! So eine Respektlosigkeit habe ich noch nie erlebt!
- Schaut nur, wie es hier aussieht! Da ist ja ein Mülleimer schöner anzusehen. Kein Respekt mehr vor den Alten!
- Ihr wollt also noch mehr Tipps vom alten Cranky? Wenn ich euch noch mehr verrate, dann kann ich ja gleich selbst spielen, gell?

Cranky über die anderen Kongs

5

Jetzt wird's eklig, denn Cranky beginnt eine verbale Schlammschlacht und wettert über seine Familie! Wer die Sprüche bis hierhin übrigens partout nicht lustig findet, muss sich unbedingt ein paar Sekunden lebhaft vorstellen, was in Crankys Gehirn vorgeht: Der Affe geht am Krückstock und erzählt Diddy und Dixie, dass sie gegen King K. Rool nicht den Hauch einer Chance haben. Wir meinen: Dieser Humor passt zum Spiel wie die Faust zu Wario!

- Habt ihr schon die anderen Kongs aus der Familie getroffen? Sie sind zwar nicht so gut wie ich, können euch aber trotzdem helfen.
- Ihr schaut so hoffnungslos aus! Kein Wunder, bei dem Mangel an Begabung. Mein Talent wurde leider nie genügend gewürdigt.
- Diesmal wird King K. Rool euch eins auswischen! He, he, he ... Mir könnte so was nicht passieren.
- Ich wurde in meiner Jugend noch nie entführt, so wie dieser fette Besserwisser Donkey!

Cranky über Diddy und Dixie

4

Oh, oh, wer entdeckt die subtile Anspielung auf Prinzessin Peach da unten?

- Niemals werdet ihr so bekannt werden, wie ich es einmal war! Dazu seid ihr zu lasch und untrainiert.
- Hey, Diddy! Eigentlich dachte ich, dass du der schlechteste Videospiel-Darsteller bist. Aber Dixie schießt den Vogel ab! Ich sollte Protest einlegen.
- Sollte Dixie nicht eine Prinzessin spielen, die auf ihre Rettung wartet? Jetzt hat sie sogar 'ne Hauptrolle!

Wrinkly über Videospiele

3

Kommt bald Stricken DS? Wir wetten darauf, aber die Idee hatte 1996 schon Wrinkly Kong! Auch die Tatsache, dass die Affen-Oma ein Jahr vor dem offiziellen N64-Release bereits eine Konsole besitzt, war seinerzeit der absolute Brüller. Da wir in dieser Rubrik bekanntlich in Erinnerungen schwelgen, lachen wir einfach herzhaft mit!

- Wie bitte? Du willst die Verlorene Welt sehen? In welchem Programm läuft denn das, Kongs?
- Zum Glück weiß Cranky nichts von dieser neuen Konsole! Er würde Tag und Nacht davorsitzen. (Anm. d. Red.: Das Nintendo 64 war gemeint.)
- Da wird gehüpft und in der Gegend rumgeballert. Warum machen die nicht mal ein Spiel übers Stricken?

Cranky über seine Leistungen von einst

2

Kennt noch jemand die Spielanleitung zum ersten *Donkey Kong Country*? Darin zeigt sich Cranky empört darüber, dass moderne Controller mehr als eine Taste haben. Früher hat außerdem ein Schwarz-Weiß-Bildschirm gereicht, um Spaß zu haben. Aber auch über seine Vergangenheit spricht Cranky äußerst euphorisch. Zu Recht?

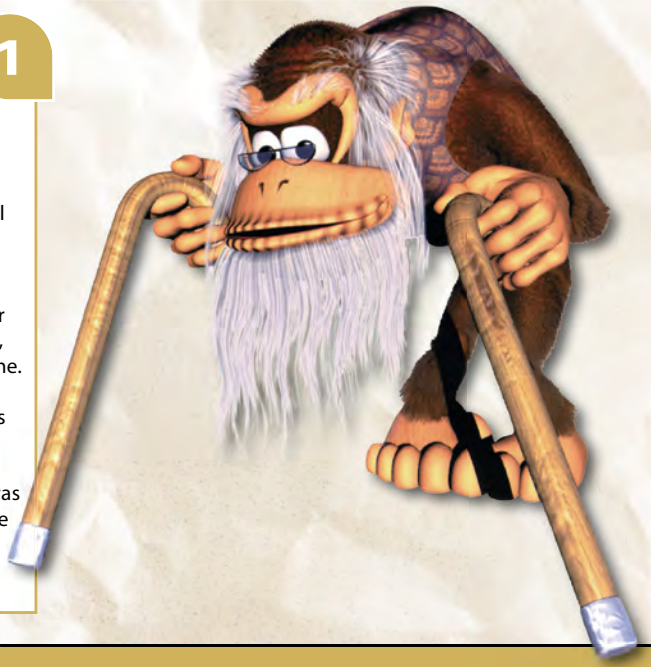
- Ich hoffe, ihr habt letztes Mal Cranky ... äh, *Donkey Kong Country* gekauft. Ich war es, der dieses Spiel zum absoluten Hit gemacht hat. Nicht Donkey! Ach so: Ihr scheint Fett angesetzt zu haben. Schaut mich an! Ist das nicht ein wundervoller Körper? Training ist alles ...
- Ihr bildet ein Team? So einen Quatsch habe ich noch nie gehört! Als ich noch aktiv war, brauchte mir keiner zu helfen!

Cranky über die Videospiele von heute

1

Mit Abstand am lustigsten an den *Donkey Kong Country*-Bildschirmtexten waren allerdings die Kommentare über Videospiele an sich. Cranky lästert schonungslos über alle modernen Elemente – und lässt selbst seine eigene Spieleserie nicht aus. Wir hoffen, unser kleiner, sympathischer Retro-Exkurs hat euch Spaß gemacht. Auch wenn viele Gags heutzutage nicht mehr so richtig zünden, war das Ganze anno dazumal tatsächlich eine kleine Revolution im sonst eher biederen Genre. Hier kommt Platz 1!

- Wäre ich hier der Chef, würde es nur noch Cranky-Spiele geben. Zum Beispiel Super Cranky World oder Super Cranky Fighter. Jawoll!
- Die anderen Spiele können auch nur Schrott sein. Ich spiele ja sonst nirgendwo mit!
- Ihr denkt, eine bombastische Grafik und genialer Sound werden noch mal ankommen? Nur wegen MIR werden die Kids das Spiel kaufen!
- Nur weil *Donkey Kong Country* so erfolgreich war, muss ich mich wieder abrackern. Aber das ist das letzte Mal, dass ich nur eine Nebenrolle bekomme.
- Sogar King K. Rool spielt bei diesem Spiel eine größere Rolle als ich. Ist das fair?
- Wo ist Espresso? Eine kleine Spinne und ein fetter Papagei! Ist das alles, was die Herren Programmierer heutzutage auf Lager haben? Pah!



PIXEL-STARS HAUTNAH:
DONKEY KONG

Seine Familie ist die coolste der Welt: Hier sind die besten Fakten zur Donkey-Kong-Country-Sippe!

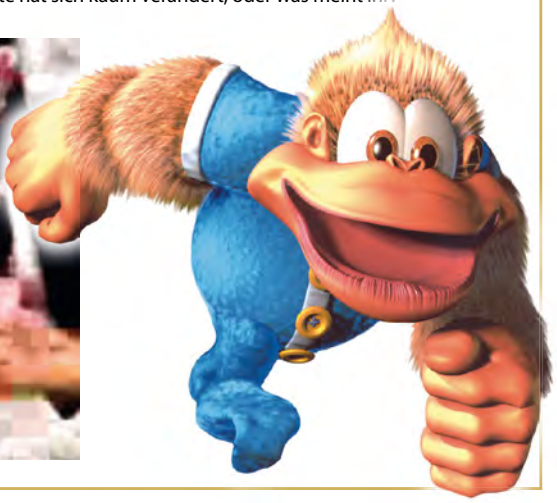
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

SUPER MARIO COUNTRY?

Kein Wunder, dass es zu *Donkey Kong Country* zwei Nachfolger gibt und jeder von ihnen im Abstand nur eines Jahres in den Handel gelangte: Das Spiel war in der Produktion extrem teuer, sodass die Herstellungskosten rasch wieder erwirtschaftet werden mussten. Dabei war anfangs überhaupt nicht absehbar, dass sich *Donkey Kong Country* weltweit mehr als neun Millionen Mal verkaufen würde. Als Nintendo (wie in der Spielebranche üblich) seine Entwicklerstudios abklapperte, um zu sehen, an welchen Projekten sie gerade arbeiten, entdeckte der Mitarbeiter einen Bildschirm, auf der eine computermodellierte Figur herumlief. Nintendo glaubte trotz schlichter Animation an die (verbesserungsfähige) Wundertechnik, gab grünes Licht zur Anschaffung sündhaft teurer Render-Maschinen und diskutierte gemeinsam mit Rare, welche Serie man mit den Kraftprotz-Computern wiederbeleben könnte. Wie wir heute alle wissen, kam *Donkey Kong Country* heraus. Zum einen, weil der Affe lange kein richtiges Abenteuer mehr erlebt hatte. Zum anderen, weil das Kong-Universum zur damaligen Zeit relativ unerforscht war. So blieb genügend kreativer Spielraum für die Rare-Entwickler. Gut so, dass nicht krampfhaft versucht wurde, ein *Mario*-Spiel aus dem Boden zu stampfen!

KIDDYS KARRIERE-KOLLISION

Kiddy Kong hatte in seiner ganzen Karriere nur zwei offizielle Auftritte: Er war neben Dixie der Hauptdarsteller in *Donkey Kong Country 3* (SNES) und *Donkey Kong Land III* (Game Boy). In der Spielanleitung von *Donkey Kong 64* wird Kiddy immerhin als der jüngere Bruder von Chunky Kong erwähnt, aber auch das ist mittlerweile zehn Jahre her. Ein Lichtblick war Anfang des Jahrtausends zunächst *Donkey Kong Racing*. Das Rennspiel mit DK, Dixie, Diddy, Taj sowie Nashörnern und Schwertfischen als kuriose „Fahrzeuge" wurde auf der E3 für den GameCube angekündigt und sollte der geistige Nachfolger zu *Diddy Kong Racing* (N64) werden. Erschienen ist das Spiel letztlich nie. Aber ganz am Ende des Trailers ritt ein blau gekleideter Jungprimat in den Vordergrund. Es war niemand Geringeres als Kiddy Kong! In Gedenken an den sympathischen, von der Bildfläche verschwundenen Babyaffen zeigen wir euch hier den Schnappschuss. Der Gute hat sich kaum verändert, oder was meint ihr?



FORTSETZUNG FOLGT … NICHT!

Wer *Star Fox Adventures* auf dem GameCube gespielt hat, der weiß vielleicht, dass das Spiel ursprünglich ganz anders ausgesehen hat. Der damalige Arbeitstitel lautete „Dinosaur Planet", war für N64 geplant und hatte einen Fuchs als Hauptdarsteller. Das war auch die einzige Parallele zur *Star Fox*-Serie. In der (sehr interessanten) Leserbrief-Rubrik „Scribes" auf www.rareware.co.uk erzählte jüngst ein Rare-Mitarbeiter, dass *Dinosaur Planet* eigentlich *Diddy Kong Racing 2* sein sollte. Auch Wizpig, der Bösewicht aus dem ersten Teil, sollte wieder dabei sein. Wer die Muße hat und des Englischen mächtig ist, dem empfehlen wir unbedingt, hin und wieder in die Rare-Leserbriefecke zu schauen. Oft finden sich dort sehr lustige oder kuriose Anekdoten aus dem Arbeitsalltag der Programmierer. Aktualisiert werden die „Scribes" aber nur etwa zweimal pro Jahr. Lange bevor *Diddy Kong Racing DS* erschien, wurde übrigens *Diddy Kong Pilot* für den Game Boy Advance angekündigt. Das Spiel basierte auf dem Spielprinzip des N64-Originals, war aber auf Flugzeuge als alleiniges Fortbewegungsmittel reduziert. Nachdem Rare dann von Microsoft aufgekauft wurde, musste der Titel von Grund auf neu skizziert werden. Voilà: Die Kong-Charaktere wurden gestrichen, der Titel änderte sich in *Banjo-Pilot* und es scheint so, als würde sich die Textzeile „To be continued …" im Abspann von *Diddy Kong Racing* nicht mehr bewahrheiten. Schade drum!

SAMMELSPASS IN DK 64!

Kaum zu glauben: *Donkey Kong 64* hat sich mit seinen zahlreichen Sammel-Items sogar einen Eintrag im Guinness-Buch gesichert. Die „Gamer's Edition" des bekannten Rekordkatalogs listet das Rare-3D-Jump&Run als Spiel mit den meisten Items. Wir haben für euch recherchiert und alle Gegenstände aufgelistet, die der Spieler in *Donkey Kong 64* sammeln kann. Habt ihr alle?

- ☐ Gelbe/Rote/Grüne/Blaue/Lilafarbene Bananen
- ☐ Goldene Bananen
- ☐ Gelbe/Rote/Grüne/Blaue/Lilafarbene Bananenmünzen
- ☐ Bananenfeen
- ☐ Bananenfeenfilmrollen
- ☐ Bananenmedaillen
- ☐ Orangen
- ☐ Melonen
- ☐ Gelbe/Rote/Grüne/Blaue/Lilafarbene Blaupausen
- ☐ Gewehrmunitionskisten
- ☐ Kristallkokosnüsse
- ☐ Kampfarena-Kronen
- ☐ Kopfhörer
- ☐ Boss-Schlüssel
- ☐ Rare-/Nintendo-Münzen

ACHTUNG, RAR(E)!

Wir dürfen vorstellen: Hier ist eines der seltensten Super-Nintendo-Module aller Zeiten. Die *Donkey Kong Country-Competition*-Cartridge wurde weltweit lediglich 2.500 Mal hergestellt und ist unter Jägern und Sammlern mächtig beliebt. Die Module wurden seinerzeit für Nintendos Promotion-Aktionen verwendet. So veranstaltete die Videotheken-Kette Blockbuster Mitte der Neunziger einen Wettbewerb, in dem der beste *Donkey Kong Country*-Spieler gesucht wurde. Eine offizielle Variante des Turniers wurde auch von Nintendo durchgeführt. Damit man die Sieger identifizieren konnte, veränderte Rare das Spiel und fügte einen Punktzähler hinzu. Besiegte der Spieler also Gegner oder sammelte bestimmte Items ein (z. B. Bananen oder die K-O-N-G-Buchstaben), wuchs der Punktestand. Die Cartridge ist nicht zuletzt deshalb so beliebt, weil es sich nicht um ein herkömmliches, im Laden erhältliches Spiel handelt. Wer ein Exemplar besitzt, schreibt uns gerne eine Mail an redaktion@n-zone.de.

3 X COUNTRY

Nintendo im Remake-Wahn: Vom ersten *Donkey Kong Country*-Teil existieren sage und schreibe drei Versionen. Nach dem Super-Nintendo-Original wurde eine Variante für den Game Boy Color produziert, um drei Jahre später die Game-Boy-Advance-Version nachzulegen. Wir haben alle drei Spiele unter die Lupe genommen und anhand des ersten Levels miteinander verglichen! Aus welcher Version stammen die Bilder?

Der obere Screenshot zeigt das Super-Nintendo-Original. Auf dem linken Bild sieht ihr die GBA-Version, rechts ist Donkey Kong Country für Game Boy Color abgebildet.

„Dinosaur Planet für das Nintendo 64 sollte ursprünglich Diddy Kong Racing 2 werden."

SKATE IT

DS Wild Grinder Crew spielen

Für alle, die gerne noch ein paar Fahrer mehr in der DS-Version von *Skate it* zur Verfügung hätten, haben wir den passenden Cheat parat. Begebt euch einfach in den Credits-Bildschirm, den ihr unter „Mein Skate“ und „Mitwirkende“ findet, und gebt dort die unten aufgelisteten Tastenkombinationen ein. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, wird euch dies vom Spiel bestätigt. Viel Spaß mit den schrägen Vögeln der Wild Grinder Crew!

Extra-Skater	EFFEKT
Emo-Schreie	Hoch, Hoch, Links, Links, Runter, Runter, Rechts, Rechts
Jack Knife	X, A, X, Y, Hoch, Links, Runter, Rechts
Jay Jay	L, R, A, Links, Rechts, Y, R, L
Lil’ Rob	L, Links, Y, R, Rechts, A, Hoch, X
Spitball	Hoch, Hoch, Runter, Runter, L, R, L, R

DONKEY KONG COUNTRY 2 & 3

Hier sind die besten Cheats zu den besten Kong-Abenteuern.

Bei den Cheats zu DKC 2 müsst ihr den Zwei-Spieler-Versus-Modus anwählen und dann das Steuerkreuz fünfmal runter drücken. Jetzt erscheint der Soundtest. Drückt hier das Steuerkreuz erneut fünfmal runter. Dann könnt ihr die folgenden Cheats eingeben:

DONKEY KONG COUNTRY 2 (Eingabe im Soundtest-Menü)	
50 Leben	Y, A, Select, A, Unten, Links, A, Unten
Höherer Schwierigkeitsgrad	B, A, Rechts, Rechts, A, Links, A, X

DONKEY KONG COUNTRY 3 (Eingabe im Spielstandsmenü)	
Schwer-Modus	L, R, R, L, R, R, L, R, L, R und dann „HARD“ eingeben
Superschwer-Modus	L, R, R, L, R, R, L, R, L, R und dann „TUFST“ eingeben
50 Leben	L, R, R, L, R, R, L, R, L, R und dann „LIVES“ eingeben
Automatisches Speichern	L, R, R, L, R, R, L, R, L, R und dann „ASAVE“ eingeben

POKEMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM ZEIT/ DUNKELHEIT

In der letzten Ausgabe hat sich bei den Pokémon-Wunderbriefcodes ein Fehler eingeschlichen, den unser aufmerksamer Leser Nico H. aus Kärnten entdeckt hat. Es handelt sich dabei um den Code für den Stachelberg (E8). Dieser lautet richtig:

WUNDERBRIEFCODE	MISSION
RFY& =&%K 9T-Q YOJO Y17= 2=QP	Stachelberg E8

Ein herzliches Dankeschön an Nico!

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

DEADLY CREATURES

DRAGON QUEST V

WORLD OF GOO

THEMA DES MONATS

Final Fantasy Crystal Chronicles:
- Echoes of Time
- … auf der Wii
- … in der Wi-Fi-Connetion
- … auf dem DS

VORSCHAU

Deadly Creatures (Wii)
Dragon Quest V (DS)
Moto GP 08 (Wii)

TEST

Bomberman 2 (DS)
Detective Conan:
- Die Mirapolis-Ermittlung (Wii)

Mystery Case Files:
- MillionHeir (DS)

Naruto: Clash of Ninja
- Revolution 2 (Wii)

NHL 2K9 (Wii)
Pikmin "New Play Control!" (Wii)
World of Goo (Wii)

SPECIAL

Leserfilm: Super Mario Bros.
- Wario's Payback Time (Making-Of)

Leserfilm: Super Mario Bros.
- Wario's Payback Time (Trailer)

Korg DS-10: Leserclip
Spectrobes: Jenseits der Portale
- Webisode 6
- Webisode 7
- Webisode 8
- Webisode 9
- Webisode 10

TRAILER

Detective Conan:
- Die Mirapolis-Ermittlung

Hexe Lilli
Monsters vs. Aliens
MySims Party
MySims Racing
Rayman Raving Rabbids 3
SimAnimals
Ultimate Band DS

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE AUSGABE 03/2009 FINAL FANTASY C. C.: ECHOES OF TIME | DEADLY CREATURES DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Wii oder DS? Wir nehmen beide Versionen ins Visier!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN + Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Mario Power Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Final Fantasy C.C: E.o.T. (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: MySims Party (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic und der Schwarze ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: MadWorld (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest V (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Suikoden Tierkreis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Deadly Creatures (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: New Play Control! Pikmin (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mystery Case Files: MillionHeir (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Wii Ware	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Die Wii-Analyse	___	❑	❑	❑
Reportage: Die zehn ...	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Final Fantasy C.C.: E.o.T.	___	❑	❑	❑
Vorschau: MotoGP (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Deadly Creatures (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest V (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Detective Conan (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: World of Goo (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pikmin (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: NHL 2K9 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Naruto: Clash of Ninja Revolutuion (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leserfilm SMB Wario's Payback Time	___	❑	❑	❑
Bonus: Korg DS-10: Leserclip	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin eher weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

GUITAR HERO: METALLICA – DIE TRACKLIST
Guitar Hero: Metallica erscheint im Mai 2009 und soll das komplette Instrumenten-Set aus *Guitar Hero World Tour* unterstützen. Für Schlagzeugfans interessant: Neben einem neuen Schwierigkeitsgrad gibt's auch einen Freestyle-Modus für Drummer! Einen Einblick in die Tracklist gibt's auf videogameszone.de
Suchbegriff: Metallica-Tracklist

DIE BESTEN WII-SPIELE BIS MÄRZ!
Wann schafft Nintendo endlich Gewissheit und kündigt neue Bombast-Spiele an – insbesondere Titel für das Herz eines Hardcore-Gamers? Wann dürfen wir uns endlich die Finger nach einem neuen *Mario*, *Zelda* oder *F-Zero* lecken? Alles Weitere dazu findet ihr auf unserer Homepage.
Suchbegriff: Wii-Spiele

NEW PLAY CONTROL!– WELCHE GAMECUBE-HITS WÜNSCHT IHR EUCH AUF DER WII?
Am 6. Februar startet die *New Play Control*-Serie mit *Pikmin* und *Mario Power Tennis* in Deutschland. Grund genug für uns, eine Umfrage ins Leben zu rufen: Welche GameCube-Spiele gehören eurer Meinung nach in die Serie *New Play Control*? Und vor allem: Bei welchen Spielen würde es in Hinsicht auf die Steuerung überhaupt Sinn machen?
Suchbegriff: New Play Control

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ultimate Band* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 10. März 2009

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Ultimate Band	Wii
03. Ultimate Band	DS
04. Kororinpa 2	Wii
05. Rock Revolution	Wii
06. Rock Revolution	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Job Island	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. World of Goo	Wii
13. Bomberman 2	DS
14. Eledees: The Adventures …	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. Pro Evolution Soccer 2009	Wii
22. Fire Emblem	DS
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Grand Theft Auto: China …	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Animal Crossing: Let's go …	DS
28. Deadly Creatures	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Castlevania: Judgment	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Sonic und der Schwarze Ritter	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. Dragon Ball Origins	DS
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Chrono Trigger	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Oly. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich.

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Timo Pape, Timo Klein, Christian Schönlein, Sebastian Heise, Mark Elpers

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose

Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits

Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Gerhard Höllisch

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

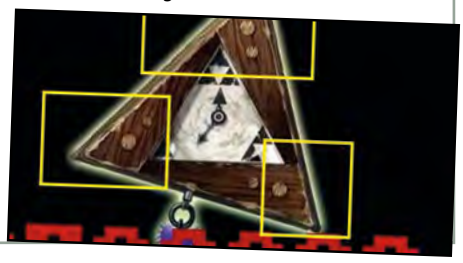
Für jeden was: Wirtschaftskrise, Dschungelcamp, The Conduit

Giulia „Lordi Extra" Siegel ist längst wieder in Vergessenheit geraten. Peter „ERNSTL" Bond ist ebenfalls Geschichte. An Lorielle „Untenrum" London erinnert sich nach dem Waschgang durch die RTL-Explosiv-Pressmaschine sicher niemand mehr. Und von Günther Kaufmann wird auch kaum mehr einer sprechen, wenn sein neuer Film mit Bud Spencer erst mal aus dem Kino verschwunden ist. Kurzum: Einen Monat nach dem RTL-Dschungelcamp ist alles so wie vorher. Aber wie ist das eigentlich bei Nintendo? (Anm. d. Autors: Überleitung subtil geschafft, yeah!) Spielt heute noch jemand *Donkey Kong Country*? War *Twilight Princess* so legendär, dass man seinen Enkeln noch davon erzählen wird? Und lohnt es sich eigentlich für Games-Redakteure, Überstunden zu machen? Was bringt es, zwei Stunden länger zu bleiben (also bis 13:45), nur um noch einen Extrakasten ins Heft zu stampfen? Wird dieser Einsatz belohnt? Meine These: ganz sicher! Motivation siegt immer, auch bei der Spieleproduktion. Es muss wieder ein Ruck durch die Branche gehen, ein neues Qualitätsdenken muss her. Klar hat die Finanzkrise längst auch die Spielemacher erwischt. Aber was bringt es, nur noch belanglosen Schund zu entwickeln, weil die Leute nicht wissen, ob sie in einem halben Jahr überhaupt noch bei Studio XY arbeiten? Na eben. Wer sich anstrengt, wird belohnt. Sonst hätte es ein Mini-Team wie High Voltage nie geschafft, ein Blockbuster-Spiel wie *The Conduit* aus dem Boden zu stampfen und ausgerechnet unter der Sega-Flagge zu vertreiben. Auch *Panzer Tactics DS* wäre mit Sicherheit nicht so ein Spaßwertungs-Rocker geworden, wenn die Entwickler aus Mausi Lugners Heimatland nicht derart motiviert gewesen wären. Und nun entschuldigt mich, ich muss nach Hause. Ist schließlich schon halb drei.

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Ein neues Zelda? Jetzt schon? Von den Harvest-Moon-Machern?

Unter der Überschrift „Kommt in 7 Tagen ein neues Zelda?" rätselten wir Mitte Januar über einen mysteriösen Countdown auf der Website des Spiele-Entwicklers Marvelous, der auch einige *Zelda*-Elemente enthält: das bekannte Triforce sowie eine Uhr, die uns an *Majora's Mask* erinnert. Der Timer stand seinerzeit bei 650.910 Sekunden und wir rätselten schon, ob das neue *Zelda* von den *Harvest Moon*-Entwicklern kommt? Fehlanzeige! Zum Schluss war's lediglich ein Rollenspiel für die PSP. Fragt sich bloß, was Nintendo wohl sagt, wenn das markante Triforce im Spiel auftaucht? Obwohl … dann hätte Fischer-Ski sicher auch Grund zur Klage. Denn der Sportausstatter firmiert seit jeher unter dem Triforce-Symbol. Schon gewusst?!



DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE

Ungewöhnlich: Julien Bares von Ubisoft erzählt im N-ZONE-Interview, dass er momentan keine Pläne für ein DS-Spiel habe. Und auch Christopher Schmitz von TDK antwortet: „Wir planen zurzeit noch keinen Titel für dieses Gerät." Klar ist: Mit dem grandiosen DS-Erfolg hat wohl kein Entwickler jemals gerechnet. Dabei existierten bereits im Frühjahr 2004, als die N-ZONE 04/2004 erhältlich war, erste Konzeptskizzen zum DS. Nur die im Heft veröffentlichte Fotomontage weichte dann doch „dezent" vom finalen Entwurf ab. Interessant ist auch der folgende Satz im Text: „Dem japanischen Videospielgiganten schlugen nach der Ankündigung der neuen Konsole teilweise kritische Töne entgegen. Einige Skeptiker sagen dem Nintendo DS ein Scheitern wie einst beim Virtual Boy voraus." – HAHA!

WAS WIRD GESPIELT BEI …

MARTIN WEIN

Martin Wein ist nicht nur ein lässiger Typ, wie dieses Foto beweist, sondern auch PR-Manager bei Deep Silver/Koch Media in Planegg und ein gern gesehener Gast in der N-ZONE-Redaktion. Neulich hat er uns beispielsweise mit dem beklemmenden Grusel-Adventure *Cursed Mountain* besucht. Er betreut ebenfalls die Square-Enix-Titel, darunter derzeit *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time* (Wii, DS) und *Chrono Trigger* (DS).

Was spielst du im Augenblick?
TrackMania DS, *Mirror's Edge* (Xbox 360) und *NBA 2k9* (Xbox 360)

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich liebe die *TrackMania*-Serie seit der ersten Stunde und find's klasse, den Rätsel-Renner jetzt immer dabeihaben zu können. *Mirror's Edge* begeistert mich durch seine Atmosphäre, den Style und den Sound. Und mit *NBA 2k9* kann ich meiner NBA-Leidenschaft frönen, wenn ich schon keine Live-Bilder im deutschen Fernsehen zu sehen bekomme.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Land 1, weil es das erste Spiel war, das ich für den Game Boy von meinem Taschengeld gekauft habe. *Legend of Zelda: Link's Awakening*, weil es das erste *Zelda* für unterwegs war. *Donkey Kong*, weil er einfach der coolste Gorilla der Spielegeschichte ist.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Wunsch erfüllt: *Chrono Trigger* für den DS ist da! :-)

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Pac-Man und *Space Invaders* waren meine ersten Ausflüge in die Welt des Spielens, das erste echte Suchtspiel war später dann *Monkey Island*.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
TrackMania! Macht alleine schon Spaß, ist online mit der Riesen-Community echt unschlagbar.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
2009 kommt mit *Cursed Mountain* endlich Hardcore-Futter für die Wii. Bis dahin: Durchhalten!

JEDERMANNS LIEBLING Auch Martin beweist Geschmack und zockt schon jetzt Chrono Trigger DS.

AUSGABE 04/09 AB 11.03.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

N-ZONE-FANS, AUFGEPASST!

PREMIUM

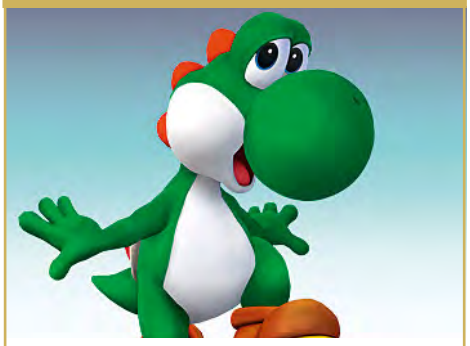
Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 4/09 eine Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an. Die Premium-N-ZONE enthält neben der aktuellen DVD noch eine Menge weiterer Goodies, die wir euch natürlich noch nicht verraten! Haltet einfach nach der N-ZONE in der silberfarbenen Tüte Ausschau!

VORSCHAU & TEST — Wii, DS

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER ... UND EIN TOP-SECRET-PROJEKT!

In der nächsten Ausgabe testen wir Sonic und der Schwarze Ritter für die Wii und, wenn alles klappt, Dragon Quest V für den Nintendo DS. Außerdem enthüllen wir den neuesten Auftritt eines uns allen bekannten Helden! Aber alles noch geheim!

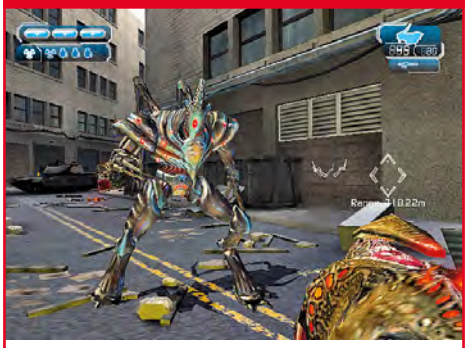
RETRO



POWER-DINO YOSHI

Alles Wissenswerte über den Dino und seine Auftritte in Nintendo-Spielen. Wir haben bestens recherchiert und alte Games erneut gezockt.

VORSCHAU — Wii



THE CONDUIT

Heiße Informationen aus erster Hand: Wir lassen euch The Conduit zocken und ihr sagt uns, ob die Wii-Ballerei den Erwartungen gerecht wird.

TEST — Wii

MARIO POWER TENNIS

Vorteil Mario? Aber sicher, doch wie gut ist die Tennis-Simulation mit dem Wii-Steuerungs-Bonus umgesetzt? Unsere Schiris berichten.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 01-03/08
Top-Themen: *Wii Music*, Pokémon im Visier, Quizzen daheim: TV-Quiz-Spiele für Wii und DS, *Animal Crossing: Lets go to the City*, u. v. m.

play³ 03/09
Top-Themen: *Killzone 2, Stormrise, Resident Evil 5, Final Fantasy XIII, Street Fighter IV, Skate 2, Chronicles of Riddick, Wheelman, God of War III* u. v. m.

X3 02/09
Top-Themen: *Resident Evil 5, Street Fighter IV, Grand Theft Auto IV: The Lost and the Damned, Skate 2, F.E.A.R. 2, WWE Legends of Wrestlemania* u. v. m.

Games Aktuell 02/09
Top-Themen: *Resident Evil 5, Street Fighter IV, I Am Alive, Empire Total War, Sonic Unleashed, Wii Music, Animal Crossing: Lets go to the City* u. v. m.

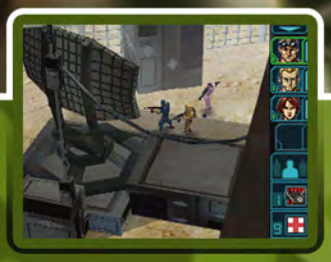
Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

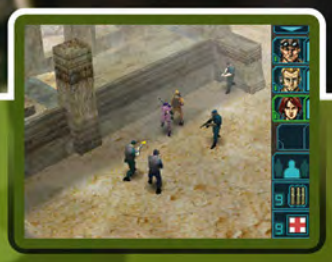
Mit Monster-Meinungs-vielfalt!

JETZT AM KIOSK!

ELITE FORCES UNIT 77

EXKLUSIV FÜR NINTENDO DS





Elite Forces – Unit 77 ist die ultimative Kombination aus Action, Militärstrategie und taktischem Gameplay. Sie steuern vier einzigartige Spezialisten durch detaillierte 3D-Umgebungen und stellen sich 12 herausfordernden Missionen mit mehr als 20 Stunden Spielspaß! Sniper, Sprengstoffexperte, Nahkämpfer und Hacker: Nur wenn sie alle vier Charaktere beherrschen, werden sie die Terroristen besiegen!

Ab 27. Februar erhältlich

© 2008 Gammick. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Änderungen vorbehalten.

NINTENDO DS. GAMMICK ENTERTAINMENT S.L. abylight DEEP SILVER

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß §14 JuschG usk